

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 29

PlayStation[®]

Magazín

ALIEN RESURRECTION

PO DLOUHÝCH LETECH KONEČNĚ PŘICHÁZÍ NOVÁ
TVÁŘ HORORU... VZKŘÍŠENÍ VETŘELCŮ!

LARA PO SMRTI?

ŽIJE? ZEMŘELA? NALISTUJTE STRANU 11
PRO EKLUZIVNÍ NOVINKY
O TOMB RAIDER: CHRONICLES!

"VYPADNI Z TOHO AUTA!"

EKLUZIVNÍ INFORMACE O DRIVER 2 ANEB PROČ NEBUDE
V ZIMĚ NA SILNICÍCH BEZPEČNO.



MALÁ ALE HEZKÁ

JE DROBNÁ, JE KOUZELNÁ, MÁ LCD
DISPLEJ A PŘIPOJÍTE NA NI SVŮJ MOBIL.
HERNÍ REVOLUCE S NÁZVEM PS ONE

ZÁPLAVA RECENZÍ

FRONT MISSION 3
WIPEOUT SE
ALUNDRA 2
ETERNAL EYES
DISNEY RACING
DRACULA
ASTERIX & OBELIX

MOHO
DRAGON VALOR
RESCUE SHOT
TRON BONNE
ALL STAR TENNIS 2000
NIGHTMARE CREATURES II
A DALŠÍ!

Cena 230,- Kč Zář 2000



art
consulting
Svatobčera 16
Praha 6, 162 00

PARASITE EVE II ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■
READY 2 RUMBLE 2 ■ FIFA NA PS2 ■ WRESTLING SIMPSONŮ ■ TONY
HAWK & DAVE MIRRA ■ CHEATY NA 100 HER ■ DINO CRISIS NÁVOD



T3

Brzy uvidíte... **Smrt** **celuloidového filmu**

Biograf 21. století bude digitální.



PLUS:

- Poradíme vám, jak si natočit vlastní *Americkou krásu.*
- Jim Henson, stvořitel filmových příšer a zvířat.
- AV zesilovače pro domácí kino.
- On-line hry. Dnes výsada vyvolených, zítra zábava chudých mas?

DVANÁCTÉ ČÍSLO **T3** PRÁVĚ V PRODEJI

www.T3.cz

úvodní slovo...



Na rozdíl od „normálních“ lidí je pro herní novináře srpen odporný měsíc. Prázdniny jsou v plném proudu a mně nezbývá než si postěžovat na tragickou úrodu. Je to bída, přátelé.

Při absenci kvalitních hotovek jsme tak alespoň měli možnost pořádně se podívat na zoubek budoucím nadějím v podobě her *Driver 2*, *Alien Resurrection*, *Parasite Eve II* a především *Vib Ribbon*. Vibráho jsme mučili celý měsíc, on však poslušně „tancoval“ na sebedovídnější CD, počínaje mluveným slovem Jana Wericha a konče optimistickými vykopávkami Michala Davida. Jeho elán mu závidíme a na straně 38 se i vy můžete dočíst, proč nás tento měsíc zaujal právě on více než cokoliv jiného.

A pak je tu samozřejmě PS one (strana 8), po jejímž ohlášení si už i největší pesimisté začínají Sony spojovat s ovládnutím herního světa. PlayStation2 licencovaná dalším zájemcům (za pár let si možná koupíte televizi Grundig se zabudovanou PS2) má vzít vtr z plachet konkurenčním výrobcom konzol, rozsáhlý online obchod má zvýšit zisky a umožnit snížení cen, herní přes internet a mobilní telefony má pak za cíl hry ještě více zatraktivnit a zpřístupnit je opravdu všem. A PS one? V podstatě tohle všechno dohromady a ještě něco navíc. Důležitější ale je, že má naše šedá skříňka i po pěti letech dostatek elánu a nehodlá nás nechat ve stychu. Zatímco šokující oznámení Nintendo, Segy či Microsoftu stále nepřichází, neuplyne měsíc, aby nám Sony neposkytla další důvod k radosti. A já mám pak psát originální úvodníky. Pche.

Díky PlayStation za nádherné sny a klidné spání.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM
EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



Alien Resurrection

048

Tak tedy máme - vetřelce. Vesměné potvůry se blíží. Vaš boj? Siliť až do omrdlí. A rychle.



Lara po smrti?

011

Naposlady byla Viděna žít ve starobylé hvězdě. Co se stalo Laro Croft?



„Vypadni z toho auta!“

034

Bit! Tímto se opět vydává na vesmírnou cestu do podsvětí. Viva Las Vegas, viva Driver 2.



Předělaná

008

Vítejte ve světě PS one. Svět plný WAPU, LCD displeje a nové tváře PlayStation.



Front Mission 3

054

Náika robotů! Square přináší gigantické androidy na vaše televizní obrazovky. Rozsáhlá recenze právě zde.



Dino Crisis

081

Kompletní návod na nejzákeřnější hru v historii PlayStation Magazinu.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTE
LIST!

PlayStation Magazin

Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:

Ferd O. Sarman (ferd@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Ferd O. Sarman, Štěpán Křepela, Jiří Pávek,
David Čadež, Jiří Zola, Lukáš Kármay,
Anastasiya Dymashina, Ondřej Hejmanek,
Iritziya Dymashina, Martin Homberger,
Japonciya Dymashina, Nikola Dymashina

Příklad převzatých materiálů:

Ladislav Naga, Miroslav Jiroušek

Jazyková úprava:

Sana Kučerová

Adresy redakce:

Občasné zprávy PlayStation Magazin
Sarmatova 15
102 00 Praha 6
tel: 02/ 36 79 52 02/ 36 79 15
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:

Volavka: Lukáš Dymashina (lukas@psmag.cz)
Karel Rozdil, Pavel Rost, Lukáš Čadež, JF Jani

Vydávatel:

Art Consulting s. r. o.
Sarmatova 15
102 00 Praha 6
tel: 02/ 36 79 52
fax: 02/ 36 79 51

art
consulting

Výkonný ředitel:

František Dymashina (frantisk@psmag.cz)

Inzerce:

Volavka: Jaroslav Frisch
David Čadež
email: inzerce@psmag.cz

Distribuce:

Volavka: Lukáš Dymashina
email: distribuce@psmag.cz

Produkce a předplatné:

První vydání: Jaro 2004

Art Consulting s. r. o. dále vydává Gaspoly

Film
score

T3

Osvět:

Amos s.r.o.

Tisk:

G2 Sotobas a.s.

Náklad:

10 000 kusů

PSM na internetu:

www.psmg.cz

Cena výtisků s CD:

220 Kč

Originální vydává:

Future Publishing
37, Nemocná 13
Bath, Somerset BA1 2BN
www.futurepub.com

Editor: Mike Grahame
Jazyk: editor: Stephen Pierce

future
publishing



strana **008**

PS one

Sony ohlásilo, miniaturního bratříčka PlayStation1. Díky!



strana **034**

Ohnivá kola

Driver je zpátky a vy můžete vylézt z auta!!

BLUEPRINTY

LMA Manager 2001 032

Codemastersé budi, že je jich daleko nejlepším fotbalovým manažerem na PlayStation. Mají pravdu? Nebo to věm tento Blueprint asi neodpoví a budete si muset počkat na recenzii, ale alespoň náměsí, co můžete od fotbalového Dodge očekávat. Udáme se dočkáme zbrusu nové grafiky a umělé inteligence. Boží!

Titan AE 033

Aleutí adventure ve třech osobě s nenáročným scénáři. První částí a ležní, která vychází z připravovaného animovaného filmu. Bohužel, zatímco se film dostane do kin je již pár týdnů, na hru si budeme muset počkat. Srd ten čas autorky vyjít k vývoji kvalitní hry. Vy můžete třeba navštívit stranu 96 a zúčastnit se soutěže o Titan AE balíček!



33 TITAN AE



46 MILLE MIGLIA

PREPLAYE

Parasite Eve II 040

Lividee reserár od Square ve stylu Resident Evilu a trochu RPG sklonu a posléškem magického prachu.

Sydney 2000 042

Očekání konca Eos k další z hlavních sportovních událostí letního roku. O tá první už mluví nechose.

Dave Mirra's Freestyle BMX 043

Kolečkář Závody BMX se konečně dostávají i na PlayStation. Tak co Křída - Dave Mirra vs. Tony Hawk. Kdo z koho?

Drift Session 044

Grail škeřácké řádění pro vaši konzolu. Tentokrát od Sony a s několika novinkami. Vyjde to?

Rayman 2 045

Polnohánková adventure od Ubi Soft se dočkala pokračování v podobě čínského studie...

40 PARASITE EVE II



44 GRIND SESSION

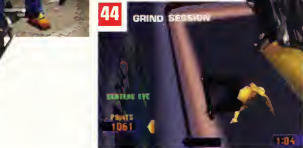
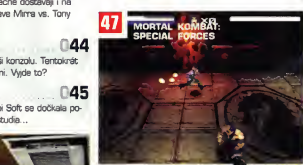


Mille Miglia 046

Těšitě řidičské závody hra je kombinací klasických out a něčímneho katolícké krajiny. Zahrne se na Stuttgart-Mosse.

Mortal Kombat: Special Forces 047

Jak je zptky a tentokrát se přiví i několik přátel: boucháčky, rily, bomby A s mnohým se i rozloží. Přesvědčte se sami.



TÉMATÁ

Jak jste na tom s hlavou? 028

Dopovíte na několik jednoduchých otázek a dozvíte se, jak jste na tom s hlavou...

Ohnivá kola 034

PSM navštívil kouzelníky z Reflections, aby prozkoumal čáry stáží v pozadí Driver 2.

Vib Ribbon 038

Nabízeměti a nepřeměnitelní videoreh v historii.

Vzkříšení monster! 048

Nic, nepte o nový fotbalový simulátor s Pavlem Horvathem, ale o exkluzivní pohled do zákulis strašidelného filmu Alien Resurrection od Argonaut Software.



"Spřahají po zdech, spolupracují a schovávají se ve tmě."

ALIEN RESURRECTION
STRANA 048



TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY
BUDOUČNOSTI.

DŮM, KTERÝ POSTAVILA EA

- ⊙ Žítve se hraní her
 - ⊙ V kancelářích za více než miliardu korun
 - ⊙ S vlastníma barem
 - ⊙ A nikdy nenoste oblek a kravatu
- Jeden obrovský miliardový důvod, proč pracovat ve videoherní branži.

Takže proč tak zíráme na obrázek něčeho, co vypadá jako letištní terminál postavený nebezpečně blízko jezera? Protože pokud jste si někdy říkali, jaké by bylo pracovat ve videoherním průmyslu, pak je tohle podle Electronic Arts, nejúspěšnějšího vydavatele v této branži, pohled do vašeho budoucího kanclu. Až na to, že kolem videoher žádné úředníky nenajdete. Mediální společnosti vyžadují více než cokoliv jiného flexibilitu a pracovní dobu je třeba upravovat podle toho, co je potřeba udělat a dokončit. Odměnou je vám to, že si společnosti jako Electronic Arts mohou dovolit nabídnout kvalitní pracovní život, ve srovnání s kterým je oblek, kravata a nautčená přivětivá grimasa nutná pro práci, řekněme, v bance šitím pytlů v kriminálu.

Všechno je to o tom, že se z lidí snaží dostat to nejlepší, co u nich je, a jedním z věcí, které do toho EA investovali, je jejich parádní sídlo ze skla a oceli za více než miliardu korun, jež vyrábějí z kralupy v Cherisey, Surrey. Nejedná se o žádný obrovský blok kanceláří. Býdné kancelářské domy totiž nemají výhled na jezero robené stromy a pině labuři. Sídla firem se většinou nespojují s představou obrovské zdi ze zakřiveného skla, která v kótě dovoluje větráku a slunečním paprskům dopadat na tváře pracovníků, kteří jedí v restauraci uvnitř budovy, a jež se může pochlibit vlastním šéfkuchařem připravujícím suši. Co je důležitější, jen hodně málo pracovišť si dovolí své žízlné zaměstnance rozptylovat takovou výměnností, jako je plně vybavený bar. Lidskost pokrakuje masážním salonem, tělocvičnou, fotbalovým hřištěm, obchodem (plným čokolád, jak jsme si všimli) a hernou (pro omu rozptýlení je sice třeba trochu více než arkáda Sega Rally a stolní fotbal, ale i tak si ceníme snahy). A pokud si chtějí zaměstnanci EA po ránu půl hodinu přispát a ušetřit i odpolední nákupní hodinu, stačí jim jen učinit on-line objednávku a ve 4 odpoledne jim bude nákup doručen osobně.

V každém případě jde stále jen o pracoviště. Mezi správovalm s labutěmi, dřinou v tělocvičce a jedním rychlým pivem o polední pauze musí všech 510 zaměstnanců zvládat i svou práci. Ale i práce je o pozdní příjemší, když ji vykonáváte v příjemném, podnětném prostředí, kde nechýbí prostor ani atraktivní okolí a kde vám inspiraci dává už pouhá procházka po okolí.

A i když se většinou dání spojené s videoherním obchodem neodehrává na dobrozdruženém trhu, jsou pracovní praktiky obecně uvolněnější, méně formální a kreativnější než v konvenčních průmyslových odvětvích. Důležité je, že videoherní průmysl shání nové síly. Rozrůstá se úžasným tempem, rychle se přibližuje filmovému průmyslu a není nijak obtížné se do něj dostat.

EA Europe informuje o volných místech na www.ea-europe.com/jobs.html, www.datascopes.co.uk je agentura, která se specializuje na přijímání nových pracovníků do videoherního průmyslu a anglický časopis Edge je doslova nacypaný poznámkami „pomoc hledají“. Co se PSM týče, přestože v České republice jsou podmínky podstatně těžší a získat práci v zahraničí není snadné, pracujeme na novém článku, který vám poskytne základní informace o tom, jak v tomto odvětví sehnat práci. Pomalu se připravte, že svému šéfovi konečně od plic povíte, co si o něm myslíte. ■

Mark Donald



Fotografie: James Comptey

Všichni zaměstnanci EA jsou vybaveni identifikační kartou, které jim zajistí bezproblémový přístup do různých částí budovy a automaticky odebírá peníze útracím v místních obchodech od výplaty. Přesně jako ve sci-fi filmech ze 70. let.



LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

DIGIMON

Odpovědi PlayStation na Pokémona od Nintenda bude Digimon. Kdy? Jak? Od koho? Víte se dozvědět, jen chvíli kstrpeni. **strana 010**

PSM
EXKLUZIVNĚ!



LARA NAVĚKY

Všichni jsme věděli, že jednou přijde Tomb Raider V, ale nikdo netušil, že v něm nebude Lara. Tedy svým způsobem. My vám to vysvětlíme. **strana 011**

PSM
EXKLUZIVNĚ!



HOMEROVA ODYSEA

PSM se podívala na zoubek vrestlingové hře s motivem seriálu Simpsonovi. Testě se na Vánoce. **strana 014**



FOTBALOVÁ HOREČKA

PSM kontroluje fotbalové záležitosti Electronic Arts. Přinášáme informace o FA Premier League Stars a Football Manager 2001. **strana 018**



PLUS!

NOVINKY Z ORIENTÁLNÍHO JAPONSKA... LICENCE DUCATI JE NA SVĚTĚ... HADAJÍCÍ SE FOTBALISTÉ (A EA). READY TO RUMBLE 2 S MICHAELIEN JACKSONEM.



Chris Deering,
prezident Sony Europe:
„PS one bude stát tolik,
kolik bude stát PlaySta-
tion.“



Nová PS one bude o dvě třetiny menší než originál, záhy ji doplní další sérií pro připojení mobilního telefonu a WAP. Pevná a pohodlná je i příslušný LCD displej.

PŘEDĚLANÁ PLAYSTATION

PS ONE: NOVÁ GENERACE

ON-LINE HRY MÍŘÍ NA ÚPLNĚ NOVOU PS ONE

Fo spoustě spekulací Sony konečně vypustilo detaily ohledně předělané PlayStation. Ta se bude jmenovat PS one a na evropském trhu by měla být od září. Mášinka je to vskutku tuze sympatická.

Pohlášením jenom potvrdilo, že se konzola zmenší, a to o celé dvě třetiny. Ale to je jenom začátek. Dále je tu přídavný LCD displej a adaptérový kabel umožňující připojení k mobilnímu telefonu podporujícímu WAP pro on-line zábavu. Že by tedy konečně PocketStation na vašem mobilním telefonu?

Ze technického hlediska je PS one úplně stejná mašina jako ta

ve vašem obýváku. Jenom díky zázrakům moderní technologie zmenšená na velikost, již už lze označit jako přenosnou. Vlastní cena nebyla dosud potvrzena, ale Chris Deering, prezident evropské divize Sony, nám prozradil, že „PS one je PlayStation. Takže cena na PS one se bude odvíjet podle toho, kolik bude stát PlayStation“.

Sony by chtělo novou konzolu uvést na trh v září, ještě před

evropskou premiérou PlayStation2, přičemž od tohoto okamžiku se rovněž přestane vyvíjet původní konzola. Že by Sony účtovalo na trh s kapesními konzolami, jemuž stále dominuje Game Boy?

„Je jasné, že co se týče přenosnosti, existuje zde velice rozsáhlý trh, stejně jako Walkman rozšířil trh pro poslech hudby,“ vysvětluje Deering. „Myslím, že je možné říci, že je zde určitý kon-

**„Hry pro PlayStation budou
vybaveny konektivitou
s mobilem podporujícím WAP.“**

UNDER COVER

HODNÉ ŠTĚSTÍ, JOLIE

Angelina Jolie, hvězda připravovaného filmu *Tomb Raider*, nedavno prazdrila, jak se na roli připravovala. Snad má ještě posloužit sloly chování. Lara je hodná britka. „Cvčila jsem baler, postoupila a boj s speciálních jednotek,“ ještě dodala tyto chodící ryt. Rovněž něco namalovala o typu dře, na který se přitvářel moutou těst: „Je tam skákání padákem, motorky, hodné plavání ve vodě a podivná se do Kambodži, na Island a do Anglie.“



Angelina Jolie se na chvíli stane anglickou Larou.

HUSSEIN BOJUJE ZA IMPERIUM

Empire Interactive podepsali smlouvu s Nassarem Husseinem na nový kriketový titul, *International Cricket Captain 2000*. ICC 2000 je pokračování úspěšné hry pro PC z roku 1999, která se prodala 150 tisíc kusů. Hra obsahuje mezinárodní databázi hráčů, statistiky ze sezony 2000 a komentář Jonathana Agnewa z BBC.

PODÍVEJME NA TV PRSTYKY

BBC Manchester pracuje na novém seriálu pro pány, provizorně nazvaném *Kvácení palen*. Formát je stále ve vývoji, nicméně podle toho, kde budou jako hosté vystupovat nováčky z nejznámějších časopisů, bude zde kus z souboje s nějakou celebritou s použitím herního enginu. Show by měla stávkou na engine pro užítinové ve velkém PC titulce *Unreal Tournament*, kdy proti sobě budou jednotlivé hvězdy stát ve virtuálním prostředí.

STÁTE SE BOJEM PŘED VÁNOCNÍMI

Letošní díl série *Player Manager* nazvaný *Player Manager 2001* se na trhu objeví v listopadu, přinejmenším před vánocemi. Náklady horečkově. Hru vydává Anco, byt vývojáky tým nebyl dříve rozvinut. Nové informace vám pochopitelně přineseme okamžitě, jakmile je získáme.

Mobilní telefony podporují Wi-Fi (následně) na přílohu státní jako PocketStation, jenže muselo zde být připojení na Internet.

PŘÍŠEL ČAS...

POCKETSTATION KONEČNĚ MĚŘÍ I DO EVROPY

Co znamená podpora bezdrátového přenosu pro hráče a souvisí to vůbec s PocketStation? Jistě je, že herní kód, který umožňuje spolupráci PS her s PocketStation v evropských PAL verzích slůvek, má ho Ridge 4, má ho *Final Fantasy VII* a dokonce i mnohé připravované tituly mají speciální polský v menu, které se vztahují



k PocketStation. Zatím to funguje pouze v Japonsku - zatím. Budoucí hry mohou mít minihry, které budou spatřitelné přes WAP mobilní telefony. Pak budete například moci vycvičit postaru třeba ve *Final Fantasy* a přes WAP ji pak poslat na server Sony a bojovat

v celosvětové soutěži. Vítěze ve světě netušíme moznosti.

kureního boj, nicméně my tento trh definujeme z naší vlastní perspektivy."

V září se rovněž na trhu objeví speciální adapter, který propojí celou PlayStationovou rodinu: PlayStation2, telefony kompatibilní s WAPem, což umožní základní přístup na Internet a stahování informací ohledně zábavy, sportu, financí a stejně tak nové vytvoření on-line her. Připojení pochopitelně nebude znamenat nějaké multihráčské paření přes telefon ve stylu Quake, nicméně umožní výměnu herních informací, posílání rekordních výsledků na web stránky stejně jako stahování dat jiných lidí. Zvážíme-li úspěch PocketStation v Japonsku, zdá se pravděpodobné, že mobilní budou fungovat stejným způsobem i v Evropě.

"PocketStation mělo svého času jistě ambice na telefonní připojení," říká Deering. "Jenomže kvůli malým zásobám a mobilní PlayStation2 se nikdy nedostalo do Evropy ani Spojených států.

V nových hrách bude nepochybně možnost konektivity, a to vzhledem k mobilní technologii a WAPu."

Sony Japan už teď pracuje na on-line verzi pro telefony a budou nové servery, aby se vyjadřovalo s návalem návštěvníků. V Evropě se vývoj her s WAPem rovněž rozbíhá, stejně jako on-line systémy: například Eldos uzavřel smlouvu s výrobcem mobilních telefonů Nokii.

Telefonní technologie v Evropě tak šlape na paty Japonsku, ovšem přístup na Internet je stále pro mnoho lidí příliš drahý na to, aby mohli surfovat přes své mobilní telefony. Ale možná se i to změní. Kupříkladu v Británii přišel British Telecom s možností předplatit si Internet městským pásem a hráči tak mohou celí hodiny parit po síti, aniž by se museli shora o výši účtu za telefon. BT rovněž otevřel svou síť jiným telekomunikačním spo-

lečnostem, což při klesající ceně mobilních hovorů znamená, že budoucnost se rysuje hodně bezdrátově. I když je zřejmé, že Česká republika se ze známých důvodů o pár let opožď.

PS one a mini LCD i WAP telefonem, který učiní konzoli přenosnou.



Příští rok na jaře se PS one stane plně přenosnou, neboť se na trhu objeví malý barevný LCD displej. Tato síťková periférie má stejný tvar jako viko do PlayStation a zapojuje se do přístroje shora, přičemž samotný displej má samozřejmě obdélníkový tvar. A protože PS

one lze napájet přes zapalovač u auta, podle všeho se stane nerozlukným kámošem pro cestovatele. Tedy alespoň v autě.

V současné době se PS one musí spolehnout na AC adapter, což konzolu poutá k elektrické síti. Ale při široké škále hi-tech vybavení od Sony, jako jsou digitální kamkordéry či notebooky VAIO, je jenom otázka času, než se na trhu objeví nějaká vhodná baterie.

"CD-ROM a LCD displej vyžadují velké množství energie," vysvětluje Deering. "Pokud se nám podaří udělat dostatečně výkonnou a zároveň cenově přijatelnou baterii, pak ji pochopitelně vyrobíme." A tak se někdy týmy žije a mužů v bílých pláštích snaží přijít na další velký průlom v technologii baterií. PS one pak skočí do vlaku a cestovním rájem nabude nových dimenzí.

DM ■



Polapte uniklé Digimony a zbavte Digimon World zla. Chybné příkazy či můžete vytrénovat a porazit s nimi souboje.

DIGIMON PRO PLAYSTATION

POCHYTEJTE CO SE DÁ

POKÉMON BUDE MÍT KONKURENCI

Přední distributoři se handkují o práva na vydání hry Digimon World od japonského bratrského giganta Bandai na PlayStation.

V Japonsku hra slavila velký úspěch a v Británii a Evropě se předpokládá, že bude těžit z fenoménu, který přinesl Pokémon. Ten si není v České republice příliš rozšířen, ale co není, může být - TV Nova se chystá vysílat seriál, takže kdo ví.

Digimon je v podstatě odpovědí Bandai na Pokémon a majitelé PlayStation díky ní získají další alternativu a budou ji moct přitáhnout i na Game Boyi. Zatímco v Americe už se netrpělivě očekává pokračování Digimon Worldu, hráči z Evropy se mohou těšit na pozdím, kdy se dočkají prvního dílu této videohry. Digimon World je prostředím se 117 samo-

statnými příerky, z nichž má každá vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik. Digimon je strejpe jako její hlavní konkurent RPG, kde mají hráči za úkol najít a polapit podivná stvoření - digitální monstra (odtud také Digimon) - se kterými pak pořádají vzájemné souboje. Každý Digimon se může vypracovat do vyšší, nebezpečnější formy, čehož lze také dosáhnout tréninkem.

Zápletku Digimonu odráží děj televizního seriálu. Musíte polapit všechny příerky, které utekly, a vrátit je do File City. Hlavní protagonist Grayman a jeho trenér se musejí postarat o obnovu File City a bojovat proti zlu. Digimon World by měla být v Evropě vydána v září a vydavatel je prozatím neznamý. ■

„117 samostatných příerkek, z nichž každá má vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik.“



UNDER COVER

POKRAČOVÁNÍ

FREAKS
SCEE oznámili, že hodlají v zímě vydat pro PlayStation Speed Freaks 2. Stejně jako první hra bude i pokračování vytvořeno irskou společností Funcom. Příznivci originálu (u nás 9/10) se mohou o Vianočních též na další rychlé, záživné a barvami zářící závody.

MISE NA MARS

Vydavatelská společnost Ubi Soft oznámila vydání nové bojové hry nazvané Infestation. Hra bude kromě spousty masalových i vetřelčí abstraktní a logické prvky. Odehrává se v době po vynálezu tzv. Jump Gates, zařízení umožňující urychlené cestování vesmírem. To znamená, že se budete ve 22 minutách prodírat 24 prostředí. Ubi Soft také slibuje pět režimů v multiplayeru.

TOCA ŽIJE

Code Masters provedl další hodiny se svou novou závodní hrou, původně nazvanou World Touring Cars. Hra teď ponese značku TOCA a bude posledním titulem, který zavřel tuto herní trilogii. Tento obrát následovně po dohodě, která umožňuje pokračovat ve TOCA následně na British Touring Cars Championship (BTCC). Zakladatel Code-



Codeis se na nové hře TOCA pokusí vykouzlit.

matron Richard Darling hra po gáse jako „maximálně vzrušující závodní hra napsanou pro PlayStation“.

DVOJÍ VYDÁNÍ

Promethean Design plánují na konec letošního roku dvě nové vydání pro PlayStation. Budou jimi Speed Demons II, pokračování bitevní závodní hry, která vyšla jen na PC, a Fortis, akční logická hra. Obě hry jsou prozatím ve stadiu vývoje. Švýcarská a švédská studia této firmy rovněž pracují na Born A Fighter, bojové hře založené na složitých fyzikálních modelech.

Sál Perthen Design Rusell Ritchie řekl: „Pět lidí se šestiletého týmu bude pracovat na úrovni, kterou v bojových hře ještě nikdy nevidali.“ Prozatím však ještě nepadlo rozhodnutí, pro kterou z konzol bude Born A Fighter určen.



Tyhle slizké potvůrky mají v zásobě jakýkoli, který může být i emulární. Chutovka.

NA POSLEDNÍ CHVÍLI

ČÍSLO PĚT JE NA SVĚTĚ

LARA VSTÁVÁ Z MRTVÝCH, ABY SE OBJEVILA V *TOMB RAIDER: CHRONICLES*

Lara Croft žije, je v pohodě a letos v zimě se znovu objeví na *PlayStation* - i když pokud vývojáři *Lary Core Design* dostojí svému slovu, bude tu málo pro problém s názvy. *Tomb Raider: Chronicles*, která by měla vyjít letos v listopadu, se točí kolem pohrbu *Lary Croft*, hrůdky, kterou nechali v závěru tedy nesprávně nazvané *Last Revelation* zemřít.

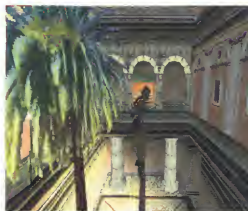
Šéf *Core* Adrian Smith nám v exkluzivním rozhovoru pro *PSM* prozradil: „Nechali jsme *Tomb Raider IV* skončit dramatickou situací, kdy je Lara uložena do hrobu. S tímto předpokladem hodlám počítat v *Tomb Raider V*. Čekají tu na nás retrospektivní zážitky různých lidí, se kterými jste se setkali v minulých dílech - lidi jako Jean-Paul a Pierre - kteří vzpo-

minají na dobrodružství, jež s Larou prožili.“ Míse se budou oběhovat ve čtyřech nových oblastech a objeví se i nové kostýmy, zbraně, nepřátelé a také Lara v obou podobách, jak šestnáctiletá, tak dospělá. Smith pokračuje: „Všechno začíná v Římě a pak se přesouvá do Íráku, kde se mladá Lara zaplete do jistého tajemství. Pak tu máme přístav v Rusku a také jednu průmyslovou budovu. Všechna prostředí jsme pojali jako samostatné hry.“

Je tedy Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo pak bude hlavní hvězdou hry na PS2, která by měla vyjít o příštích Velikono-

cích? Podle Smitha je *Tomb Raider* pro PS2 ještě v plenkách, ale „lidé budou šokováni, nepůjde totiž jen o to, že Lara běhá kolem svatyní a hrobů, bude to něco úplně jiného a mnohé z toho, co se bude dít v *Next Generation* (pracovní název), vychází právě z *Chronicles*“.

V příštím čísle vás čeká exkluzivní téma o *Tomb Raider: Chronicles*, kde se dozvíte i více o budoucích laňných počínech, filmu a více informacích o dalších titulech, které se *Core Design* chystají spíchat pro *PlayStation 2*. ■



A tady to máme: ZCELA první záběr z *Tomb Raider: Chronicles* na světě. Ano, ještě není ani zdaleka hotová a ano, vidíte tu Laru, jak se prochází po vlnitém láně.

„Je Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo bude hvězdou hry na PS2?“

POKRAČOVÁNÍ BOXERSKÉ HRY

KRÁL POPU ÚTOČÍ NA VAŠI KONZOLU

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 PRO PLAYSTATION A PS2

Po debutu *Ready 2 Rumble* o Vánocích 1999 Midway ohlásili dvojí pokračování - dvojka bude totiž zároveň vydána na *PlayStation* i PS2.

Phil Robinson z Midway *PSM* říká:

„Hrát tuhle hru je opravdová legrace, ale titul se bude lišit i seriálním fanouškům boxu - boxerské legendy tu předvádějí fantastickou práci nohou a hra se také může pochlubit skvělými grafickými detaily a skrytými pohyby.“ K původním 11 postavám přibude ještě 12 nových bojovníků, mezi nimiž se také objeví král popu Michael Jackson a basketbalové eso Shaquille O'Neil.

Jackson se ve studiu objevil osobně (je přitelem producenta) a bylo pořízeno digitální nasnímané a hlasové nahrávky, aby byl jeho *playstation* nový portrét přesnější.



Pomalu se vynořují takové podrobnosti, jako že bude verze pro PS2 obsahovat oprávněnou celou spoustu vylepšení, mimo jiné i skvělou grafiku s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy. Důležitější ale je, že tu bude také trénování, nově režim *Championship*, nové posměšky, úvodní představení a vítězné tance.

Midway také slibují, že přidají hloubku hrátelnosti, a to větším množstvím speciálních pohybů, novými kombinacemi a třemi úrovněmi *Rumble Flurries*. *Ready 2 Rumble: Round 2* by měla v obou formátech do ringu vstoupit začátkem listopadu. ■

„Skvělá grafika s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy.“



Rozdejte si to s králem popu Michael Jacksonem a využijte věčného množství speciálních pohybů a spousty nových komb.

UNDER COVER

UB HOREČKA
Nedávno proběhl ve Spojených státech průzkum veřejného mínění zaměřený na domáci uživatele internetem z 1500 respondentů, ze kterých 63 procent odpovědělo, že mají v plánu zakoupit PlayStation 2. 22,6 procent uvádělo Dreamcast, 17,2 procent o Dolphinu a 11,9 procent o X-Boxu. Průzkum se příměrně soustředil na internetové vydání konsol a budoucnost online her. Ti šovinističtější zodpověděl, že mají o tuto formu zábavy enormní, vysoké nebo nízké zájem.

HERNÍ KONCERT

O budoucí hře THQ s názvem *Evil Dead: Hell To The King* poskytl na veřejnost nové detaily Bruce Campbell, herec, který ve předlohovém filmu stvárnil hlavní roli a společně pracoval s režisérem Samem Raimi i na scéně. Řekl, že hra pro mě představuje možnost dokonalejšího světa filmu. "Grafická natěsná pro hru velké množství nových dialogů, které ve filmu nezaslyšíte. THQ prozradil, že hra bude hodně intimní na sekvencích, které se odehrávají v atmosféře, kterou bude vytvářet. Hrubu nahradí 42-ti člený orchestr a chór se 40 zpěváků."



SVATÝ TIGER

Golfový meštík Tiger Woods byl díky Electronic Arts pozvánen na bojištno úrovně. Na webové stránce EA je hra PGA Golf 2001, kterou Woods osobně zastihne. Samozřejmě razem mezi tzv. "God Sims" neboli simulátory Boha. Zřejmě budou hráči moci pozvat i přeměnit vlastní jmená mimosportovních úřadů a když míček dopadne do jezírka místo toho, aby se ponoril, bude staršími klouzavci po hladině, oněmi i povážlivě úsměš.

KRAJZE

Vydávatel Tiger plánuje oproti předchozímu titulu japonského kusu jménem *Incredible Crisis*. Hra slibuje být brilantní grafikou a zobrazuje život jedné japonské domácnosti, která protivá zrovna mimořádně idylky. Velice zvláštní je úvod, kdy musíte jednotlivé členy rodiny nastavit do různých rolí. A Groove. Pak následuje vyřizování se obzvláště milí. Pokud tato skouška projehne, začne smutná hlavní část hry: váš hudba se nahodnou octne ve své kanceláři.

MINIROZHOVOR

HERNÍ UMĚLEC

MASAYA MATSUURA, TVŮRCE HRY VIB RIBBON.



Jak jste přišel na Vibrio, hlavní postavu hry?

Vibrio je postava, která vznikla náhodně. Berte to tak, že vyskočila z digitálního světa. Všechna digitální data, jako jsou obrazy, zvuky nebo celé programy, jsou vlastně

ta myšlenka, že by hra k dané hudbě vnucovala hráči nějakou konkrétní představu. Na rok a půl jsem pracoval na hře úplně zastavil, což vyžadovalo poměrně velkou odvahu, a mě díky patří SCEI za to, že moje rozhodnutí pochopili.

Jak jste přišel na nápad se zapojením hudebních CD do hry?

"Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světy..."

stejně, jedničky a nuly. Lidé je dekódují použitím softwaru. Vibrio se ovšem dekóduje různými způsoby v závislosti na změnách, které vyplývají z reprodukování hudby.

Jakým způsobem jste navrhoval design této hry?

Původně měla být tato hra úplně jiná. Jediné, co zůstalo stejné, je použití libovolného hudebního CD. Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světy a postavky, ale poté mi začala vadit

vidět pořád dokola to samé je ve hrách ta nejnudnější věc. Mnohokrát mě už napadlo, že nové věci nejsou doopravdy nové, ale pouze výsledkem nového nahližení věci staré. Přišel jsem na to během vytváření hudby a rozhodl jsem se to vyjádřit skrze videohru.

Myšleli jste během tvorby hry na nějaké konkrétní filmy?

Jeden z hlavních cílů byl, aby hra nebyla spojena s žádnou konkrétní hudbou, proto jsem přitom ra-



Tak tedy je Vibrio a jeho milovaný průvazek. Hra je volným pokračováním hry Parappa the Rapper od stejného autora. Lepší nebo horší?

dějí na žádné hudebníky nemyslel. Nicméně jeden z hlavních designérů hry většinou zkoušel na hudbu Fatboy Slima. Možná že nakonec právě on nějaký vliv na podobu *Vib Ribbon* měl.

Kdybyste měl vytvořit hru ve spolupráci s nějakou popo-

vou hvězdou, koho byste si vybrali?

Nikdo mě teď nenapadá. Myslim, že by hudba od Jamiroquai dobře sedla tomuto typu hry, nebo třeba Skunk Anansiel. Mimochoodem Blur právě vydali nové DVD a jeho obálka docela vypadá jako grafika *Vibrio*. Takže možná Blur... ■

SODNÝ PŘÍPAD

SLAVIA VERSUS SONY

ŽALOBA FOTBALOVÝCH KLUBŮ PROTI VÝROBCŮM HER.

Vážení rozruch kolem fotbalových her bude mít letos možná poněkud odlišný nádech. Záleží to na tom, jak dopadne žaloba několika klubů a fotbalových klubů proti výrobci her, která se právě řeší v Belgii.

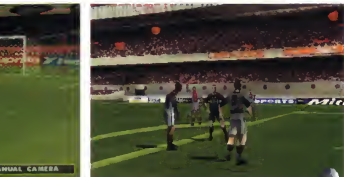
Použití skutečného jména fotbalistů a klubů v některých hrách bude předmětem soudního prošetření. Žaloba se týká významných titulů, jako jsou série *FIFA*, *This Is Football* a *UEFA Champions League*. Je možné, že dokonce budou výrobci těchto her donuceni po vzoru ISS Pro poměrovat hráče zkomolenými, nebo platit zvlášť za licencování



Belgický soud prošetřuje krázu použití jmen hráčů a klubů ve hrách, jako je například *This Is Football*.

každého jednotlivého jména fotbalistů či klubů.

Předpokládá se, že rozhodnutí belgického soudu bude jakýmsi precedensem, který ovlivní bu-



douci podobu oficiálních sportovních licencí. Na straně žalujících jsou George Hagis, PSV Eindhoven, Vicenza a Slavia Praha! Na straně obžalovaných Sony,

EA, Eidos a Infogrames. Dohromady je požadována satisfakce ve výši 1,6 miliona liber. Software společnosti celou věc zatím odmítly komentovat. ■



Brno Výstaviště 9.–13. 10. 2000

it_y **OK**

10. mezinárodní veletrh informačních a komunikačních technologií

invex www.bvv.cz/invex

Brněnské veletrhy
a výstavy, a.s.
Brno Trade Fairs
and Exhibitions
Výstaviště 1 / 647 00 Brno
Czech Republic
Tel. +420 5 4115 1111
Fax +420 5 4115 3070
www.bvv.cz / info@bvv.cz

BVV

**Veletrhy
Brno**



Měli jsme možnost si Ducati vyzkoušet a musíme říct, že to je tak rychlé, až nám z toho bylo bílé.



Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multi-foraového herního magazínu Edge.

TEST BUDOUČNOSTI

PROČ VYKRÁDÁNÍ DOBRÝCH
FILMŮ POMŮŽE KVALITĚ VIDEOHER

Zda je nějaká videohra skutečně skvělá poznáte tak, že se o ní mluví podobně jako o filmu. Jste třeba v hospodě a říkáte něco jako: „Hele, a co ten kus v *Metal Gear Solid*, kdy ti Psycho Mantis čte myšlenky z toho, jak si hru ukládá na paměťovou kartu?“ Videohry sice možná dosud nedosáhly úrovně umění, nicméně i tak dokáží oslovit způsobem, že na to léta nezapomenete.

Metal Gear Solid 2 už nakonec významně poznamenal videoherní průmysl, a to hlavně kvůli posledosti svého autora filmy. Hra doslova přetéká prvky vytaženými z filmového světa (nevěřili byste, kolik odkazů zde znáte oko postřehne). V jiné sféře, například v hudebním průmyslu, by takový přístup byl obdyt jako „vykrádání“, nicméně u videoher tento typ obsahu, pokud se toho ujme schopná ruka, může jenom celé médium posunout kupředu.

Není ostatně náhoda, že míváte při sledování *Matrixu* občas dojem, že se díváte na nějakou akční videohru. Stejně tak není žádné tajemství, že tým od Reflections, který vytvořil *Drivera*, poslede sledoval filmy s honičkami v autech a právě díky této inspiraci mohl udělat svou dosud nejzajímavější hru.

Metal Gear Solid 2 chce v mnohem větší míře než jiné tituly čerpat z obrovského výkonu PlayStation 2 a z toho, co jsme viděli, je jasné, že světy filmu a her se díky tomuto titulu ještě více sblíží. Jeden můj přítel, který je spisovatel, mi prozradil, že nejlépe dává, jakou kdy dostal, byla: „Opisuj, opisuj, nenech si nic ujít.“ Jasně, trochu cynické krédo, ale pokud přinese takovou kvalitu, jakou má *Metal Gear Solid 2* pak by jej mělo vzít za své mnohem víc vyvořářů. ■

NOVÉ MOTORŮKY

ITALSKÉ MAŠINY ZABROUSILY NA PLAYSTATION

ACCLAIM OHLÁSIL HRU VYTVOŘENOU S DUCATI

Legendární italské motocykly Ducati, tedy značka, jež je synonymem luxusu a rychlosti, se v krátké době objeví na PlayStationu. Vydavatel Acclaim totiž chce zachytit věstbu tu rozmanitost „zážitků s Ducati“ a hráčům nabídnout svezení na všech modelech této firmy - od vůbec prvního motocyklu Cucciolo až po super moderní MH900E.

Vývojářská firma ATD (Rollage, Sydney 2000) bude pracovat v těsné spolupráci s Ducati, přičemž záměrem bude vytvořit přístupnou, leč náročnou závodní hru, která by se jen tak neokoukala. Za tímto záměrem chytí ATD kombinovat arkádový režim s režimem

Ducati Life Mode. V něm úspěšní motorkáři budou odměňováni lepšími motocykly. V Life Mode si tak podobně jako třeba v *Gian Turismo* budete moci kupovat nové i ojeté motocykly a budovat na vás čeká i testy, abyste vůbec získali licenci, jež vám otevře cestu na další okruhy.

Klíčovým aspektem pro životnost hry je systém odměn. Ještě než začnete na jednom z 24 okruhů závodit, můžete si koupit nejrychlejší doplněk na svůj stroj. Na všech okruzích se dále závodí v obou směrech a hra bude obsahovat i další běžné funkce, jako režim rozdělení obrazovky, režim pro dva hráče i jízdu na čas, přičemž by podle vyjádření ATD měla hra bít minimální rychlostí 25-30 framů za sekundu. V obchodech by se měl titul objevit během listopadu.



RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: BOOT HILL

PROČ ZBOŽŇUJÍ BOOT HILL

Dum dum-dum-dum davi-dum-dum. Sory, to si jen tak pobídnou ustaraně mince ze šesti stranitých ano, toho ustaraně ze sedmistranných let, který nepsal této dře si klasickou arkadu od Midway (1977). A co když se zde chýtlá polygonální písečná světla? Už byrně, či stěně ustaraně Steve McQueen? V *Boot Hill* byli přece kovboje! A byli tu taky půlky a půlky. A taky obrovský nagon propálené písečné středem města, takže aby písečnický byl tak nepřehlédlně. *Boot Hill* v „klasickém navazování na svého zestranného předchůdce *Dum Dum*“ i tak měl v režimu pro jednoho hráče, kde jste stáli proti postavě protivníka. Možná to byl jenom subjektivní dojem, ale *Midway* si mluví to, že v režimu oku vašeho protivníka šlo zachránit oproti velkého Václava Běchy na lásku... Pálí po líných pobídných po párdech a platových poroklamech za stromy ide byla konečně hra, kterou oslovila kovboje dýřavě se v šesti stranách všech, prostě ustaral.

Pete Wilson



PROČ NENÁVÍDÍM BOOT HILL

Člověčí kůly? Co! *Boot Hill* je lustrou připomínkou doby, kdy senice programování byla v rozkladu nedělního technického žánru. Jasně, že aniž chládk uštědlí mluvího ve stylu *Doomu* nebo něco z leucosyrm písečnické, ale náročné: musel šlepnout u technického postadí a neuvěřitelně hravých postavčích. To, co mělo být vesměrnou záležitostí, se mělo neprovládnout podobnou hře klasické mluvího-papí, kdy jste se postavili náročno dolož systému diagonální kůly a poučili, že se vám nějaké nepříteli, na druhém konci obrazovky, spoutali do střely frýdy, kůly nejdříve zas tak důležitou jako v pozdějších špece šlehdě, jenže to jenom proto, že se na dozorovce nic jasně nedělo. *Boot Hill* postavil nímže tu spoutanou kůly a na vyhlídě Mluhoč už nebezpečně vůbec, bylo to vlastně jen pánvici kůly pro mluvího, který přitom pánvici.

Dan Mayers

Varování: Tak to se myslí, že rychle? Plození, je to ústřední koncept. Vytváření Pota



Cha!Cha! Barney právě dostal Homera svým skvělým křikem - plyním krktnutím. Tak takhle nějak vypadá *The Simpsons Wrestling*.

WRESTLINGOVA HRA

HOMEROVA ODYSEA

NA PLAYSTATION SE VALÍ
THE SIMPSONS WRESTLING



Ikdy Fox Interactive se letos o Vánocích Bart a jeho rodinka podívají i do wrestlingového ringu. *The Simpsons Wrestling* totiž bere postavky ze známého seriálu, staví je do ringu a je na vás, abyste bojovali o titul šampiona Springfieldu. Ve hře je celkem 22 postav, z nichž 13 je hratelných, a to včetně simpsonovské rodinky, pana Burns, Smithersa a mocného Apua.

Ve hře se můžete prokousat turnajovým režimem pro jednoho hráče, kdy se vám otevrou nové arény i nové postavy. Vedle toho je zde ještě režim pro dva hráče, v němž si můžete zaplávat známé scény ze seriálu. Představte si, co kdyby dal pan Burns Homerovi nakládačku? No, zkusíte si to na vlastní kůži.

Každá z postav disponuje určitou škálou nadávek a hlásek, které jsou namalovány skutečnými hlasy ze seriálu. Celkem to čítá 240 nadávek a rovněž každá z postav má nějaký svůj speciální chvat - jestě vás nepřekvapí, že ten Bartův je pěkně zkeřný. Prostě se máte na co těšit.

Navic na vás v ringu čekají power-upy a spousta komických situací. Můžete třeba popadnout okoloedlé klobásy a tím hru zpomalit, Homera sejmout kuzelkami a hodit jej přes provazy a pak si do pusy hodit zvýklatku, čímž zpomalíte ostatní hráče. Jinak souboje probíhají na různých důvěrně známých místech po celém Springfieldu, je tu třeba hospoda U Vočka, Barneyho kuzelkárna, Kwik-E-Mart i atomové elektrárna. Těšte se taky na Itchyho a Scratchyho. Takže je jasné, že to celé může nabýt pěkně děsivých rozměrů.

The Simpsons Wrestling se na PlayStation přihlíme letos v zimě, což je taaaáák daleko... ■

SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁČENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc naše dobrá Sestra proklápává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc? *Silent Bomber*...



• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Při této explozi by šrapnely zasáhly oči, tvář i celé tělo. Rovněž by došlo k perforaci obou ušních bublin. Tato zranění, doprovázená chemickými popáleninami od napalmo použitého v bombě, by byla neuvěřitelně bolestivá a pacient by s velkou pravděpodobností upadl do bezvědomí.

Prognóza: Bude zapotřebí chirurgického zákroku, aby byly z těla vyřazeny cizí částice. Kontaminované látky způsobí v ranách vážné infekce. Hodně se bude šít, pak přijde na řadu plastická chirurgie. Poranění rohovníku způsobí únik dovnitř tekutiny, infekce může znamenat např. ztrátu zraku.



• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Tento muž utrpěl četné popáleniny po velké porci svého těla i obličje. Pokud má obličje ze syntetických materiálů, látka se žárem roztaví a splýne s popálenou tkání. Rovněž lze očekávat vážné poškození plic a hrtanu.

Prognóza: Tělo bude třeba ošetřit, a to v celkovém umrtvení. Proniknutí kapalin do poškozených míst způsobí edém, bude potřeba odstranit z poraněných tkání roztržené materiály. Po vyléčení velkých popálenin bude zapotřebí nastavovat kůži. ■

Ve skutečném životě je Sestra Bolesť sestra Carol Channon.

UCHO!

Ted když je nová verze FIFA hotová, plánuje EA Sports vydání alespoň dvě další verze, a to do konce tohoto roku. FIFA 2000 World Cup Qualifying Edition bude počítačová hra budoucího slávy z kvalifikace na MSJ a FIFA 2000/2001: Das Neue Saison.

Podle zatím neověřených informací chystají Codemasters po vyhoštění novému titulu Colin McRae Rally 2.0 speciální pro český a nissoskylský projekt Pierre Luigi Collins EA Gamesová česká verze namířena Pavel Křehot a Tomáš Růžka, která se na pozoruji Jiřího Němce, který stál u věcí. Závazky české společnosti k tomu přehledně: „Jsem šťastný, že jsem se stal prvním fotbalovým mužem, který bude mít

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODÍVNÉ ZVĚSTI... ŠPÍNÁVÉ POMLUVY...

vlastní videorek. Je to pro mne velká motivace, věřím, že má příležitost naklonit fanfoty fotbalu a bude se mi dařit. Mám jako domácího FIFA 2000 World Cup Qualifying Edition bude počítačová hra budoucího slávy z kvalifikace na MSJ a FIFA 2000/2001: Das Neue Saison.

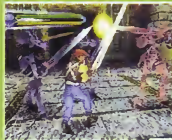


FIFA: sága pokračuje.

Rychlý chent pro WWF Smack Down. Jakmile si vytvoříte zápasníka, věste jeho jméno big bad Bob a svůj první zápas svedete proti okří Helané Růžičkové.

PREVIEW

Tenhle must by měl tak mst-
rad. Takže bude asi z planu.



BLADE ARTS

Už *Bushido Blade* jasně ukázalo, že i když může být pohyb v plně 3D prostředí na pohled údávný, ne vždy se dobře ovládá. Mnoho trojrozměrných bojůvek proto stále stavi na vy-
skloučené dvojrozměrné hratelnosti, byť obhacene povrchní bloučkou polygono-
vé grafiky.

Originalita *Blade Arts* spočívá v tom, že tuto zaběhnutou konvenci odvrhne a místo ní nabízí šikovný zaměřovací sys-

ENIX / LÉTO 2000

tem, který umožňuje upnout se na prvotní aktivovaním určitého „sámku“. Stáčí podržet jedno tlačítko a můžete se kolem nepřítele volně pohybovat, aniž byste si věčně museli dělat starosti s tím, zda stojíte ve správném směru. Jakmile tlačítko uvolníte, nabíží se vám opět plná trojrozměrná svoboda pohybu.

Blade Arts se v Japonsku objeví na podzim, americká verze by měla vyjít po-
zději ještě letos. ■

V kompletní hře bude mnohem
více aut na rozstřelání.



TOP GEAR DARE DEVIL

KEMCO / PODZIM 2000

Kemco se dosud nejvíce proslavilo svou řa-
dou *Top Gear*, nicméně v Japonsku a Spo-
jených státech je toto jméno mnohem zá-
mější než v Evropě. Poslední díl řady by
mohl firmu jasněji profilovat na *PlaySta-*
tion, ovšem hra samotná má podle všeho
blisko ke stylu *Metropolis Racér*, který vi-
díme tak často napodobovaný v mnoha ji-
ných titulcích.

Městské okruhy nabízejí příležitost
zbláskat se zaskádvati v New Yorku, San Fran-

cisku a Tokiu. Hra navíc obsahuje i jistý
komediální aspekt, přičemž poměr mezi
realismem a fantazií leží někde mezi *Drive-
rem* a *Crazy Taxi*. Uvážíme-li, že tyto rané
fotky obsahují zjevnou inspiraci z filmu
The Italian Job, byla by věčná škoda
nechat si hru ujít.

Chcete-li se vyhnout nepřijemným
modrínám, až pojedete po mramoro-
vých schodech, zapněte si bezpečnostní
pásy. ■

ORIENT EXPRESS

KULTURNÍ FENOMÉN

NAZDÁREK, ROBOTE!

SUPER ROBOT DRTÍ TOKIO

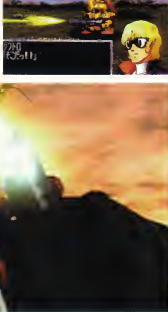
Je velice nepravděpodobné, že byste o téhle hře slyšeli mimo nás časopis, a asi se jí ani v budoucnu nedostane nijak zvlášť velké pozornosti, tedy výjima specializovaných webových stránek. Nicméně jakmile se *Super Ro-*
bot Taisen Alpha od firmy Banpresto objevila na trhu, okamžitě se usadí-
la na čelních místech japonských hitparád, a to s účtyhodnou bilancí
390.433 prodaných kopií. A když se podíváte na fotky napravo, jistě si řeknete, zda
je možné, aby se tolik lidí spletlo.

Série *Super Robot* je stará už téměř deset let; debut si odbyla na Game Boyi v roce
1991. Od té doby zavítala snad na každou konzolu na japonském trhu. Ověsem máme-li
být upřímní, strategicky laděná hratelnost doznela od doby, co se objevila na *Super Fa-*
micom (SNES) v polovině devadesátých let, jen nepatrných změn. Začínáte na bitevním
poli, kde rozmistíte své obři roboty; pak následují primitivní boje, kdy se celé bojistě
otřásá v horších číselích Richterovy škály a všude kolem vás létají papský energie, a to
tak že *Dragon Ball Z* je proti tomu hračka. *Alpha* sice obsahuje několik celkem slušných
trůn, například sjednocování a rozdělování jednotek ve stylu *Transformérů*, ale ani speci-
ální playstationové efekty nedokáží smýsl systém, který byl vytvořen již před mnoha lety.

Co si o tom všem má člověk myslet? Pokud skutečně chcete pochopit přitažlivost
hry, musíte začít u postav. Předně je hra doslova nabitá odkazy a najdete zde roboty,
monstra a mobilní silty snad z každého filmu, komiksu či hry: *Gundam*, *Evangelion*,
Gunk Buster, *Giant Robo*, a dokonce i v letošním vydání i *Macross*. K tomu si
ještě připočíte. Je jsou tyto roboti skutečně roztomilí. Často jsou zobrazení v SD (tj.
super deformované) podobě, což se skvěle hodí i pro limitovanou edici určenou pro
sběratele.

Krátce poté, co byla zveřejněna čísla o prodejnosti, Banpresto vydalo zprávu, že už
pracuje na pokračování - s pracovním titulem *Super Robot Taisen Alpha 2*. To by se
mělo objevit na trhu ještě koncem tohoto roku. A tak pokud chcete pochopit rozdíl
mezi japonskými a evropskými paňany, položte si tuto otázku: kolik her se v Evropě
prodává čistě na bázi loajality přívrženců? ■

Uzávěrku PRVU umístěnou na sedmém Coverboxu je vzhledem k rozostření SD provedení se docela dobře snází
se seriálovými částmi hry a frázíkou se za líbí.



NOVÉ TITULY

ALICE IN WONDERLAND
ANOTHER WORLD

(AFFECT)

Alkoholik má být tahle hra inspirována klasikou Alenkou v říši divů, nevzpomínáme si na žádnou kapitolu, v níž by slzy čarodějky s karavellou Carrollova světa ukradli všechnou barvu, zvuk i čas. Musíte vest Alenku v jejím úsilí vrátit Říši divů ji původní chaotickou identitu. Objevi se zde spousta známých tváří, přičemž ty rostomilejší budou Alenku provázet. Co se týče temnější stránky Říše divů, čekáte disneyovský styl. ■



Affect sází, že Alence pomůže spousta „roztomilých zvířátek“.

ELDER GATE
(KONAMI)

Konami nebylo spokojeno s tím, jak si vede Sölden, a tak vydalo nové RPG, drive pouze mizivě propagované na tiskových herních veletrzích. Je to přímočarý záležitost plná monster, ale rozhodně neovává po primárně herní. Celková struktura zůstává zachována po celou hru, rozhodně se mění pouze jednotlivé prvky herního světa. A tak nejmenší se máte před sebou s každou novou hrou nová města, mapy a dungeony, ale změnit se může i dějová linie. V červnu se objevilo hrátelné demo a i díky němu už teď po hře existuje slušná poptávka. ■



Grifika šlema vypadá mírně, ale vzhledy mezi postavy mají skvělou podobu.

ACONCAGUA
(SONY)

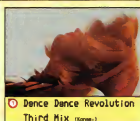
Aconcagua je skutečná hora - leží v Argentíně, měří 6,959 metrů a je to nejvyšší vrchol mimo Himalaje - Sony si kolem ní vymyslelo imaginární zemi Merzu. Aconcagua je spíš než o přímém střetu o tom, jak se problémům vyhnout. Máte málo času a snažíte se do bezpečí dovést skupinu lidí, kteří se zachránili z letadla, přičemž v patch mste místní vojsko oddíl. Následuje honička ve stylu Cliffhanger, kdy musíte čelit jak lidským nepřítelům, tak přírodním živlům. ■



Nový pracovník a masivní vzhled jsou vybranými pořádky zážitků - to je Aconcagua.



TOP 5 - PRODEJ



- ① Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
- ② Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
- ③ FIFA WSC 97/98 (EA Sports)
- ④ F1 2000 (EA Sports)
- ⑤ Breath Of Fire IV (Capcom)

TOP 5 - NEJČEKAVĚJŠÍ

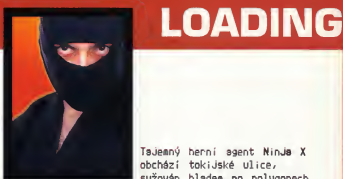


- ① Final Fantasy IX (Square)
- ② Dragon Quest VII (Shin)
- ③ Final Fantasy X (Square)
- ④ Metal Gear Solid 2 (Konami)
- ⑤ Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - NEJOVLÁDĚJŠÍ



- ① Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
- ② F1 2000 (EA Sports)
- ③ Breath Of Fire IV (Capcom)
- ④ Kessen (IPTEI)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polygonech.

OTAKU YOUTH
EXPORT VERSUS IMPORT

Tak jste si koupili Metal Gear Solid a už se nemůžete dočkat pokračování. Hrál jste PaRappa i poslední Resi a hoříte zvědavostí, jaká že bude FFIX. Nezapomínejte, že to jsou všechno japonské hry, a podle všeho je po našich produktech na Západě stále větší poptávka. Ovšem z nějaké důvodu toto neplatí oběma.

Některé z hitů vašich hitparád v Japonsku vůbec nevyšly a možná vás překvapí, že třeba Driver či WhipOut 2097 se zde objevily až letos na jaře - navíc si ani jedna z nich nijak zvlášť dobře nevedla. Na druhou stranu se už teď chystá japonská verze WWF Smack Down a stejně tak Exciting Pro Wrestling. Stačí poznamenat několik míst a tyhle hry se jistě budou dobře prodávat, protože wrestling jaksi dobře sedne i japonskému vkusu.

Mnoho japonských společností dosahuje neočekávaných zisků, a to hlavně díky úspěchu jejich titulů v Evropě a Spojených státech. Dokud tyto hry budete kupovat, budete zásobování stále větší škálou japonských žánrů. Bishi Bashi? Ano, zanedlouho už budete možná i vy virtuální chovateli dostihových koní. ■

AKHABARA
WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE
PLÍŽÍ NINJA A S SBÍRÁ
NEJNOVĚJŠÍ INFORMA-
CE PRO PEMAŠNA ...

Podle firmy D3 Publisher není PlayStation jenom o hrání. Jejich nová řada titulů nazvaná Simple 1500 Practical Series obsahuje takové programy jako třeba kuchárku, jídelní řád, katalog imen apod. - káží z nich za pouhých 1500 jeni (asi 500 Kč). Některé zatím nebyly oznámeny žádné programy na výpověď biorytmu.

Square oznámilo, že počítá předělníky objevené Final Fantasy IX do další čísla plni milionu, a to po pouhých čtyřech dnech. Právě těchto prvních 500 000 šťastlivců dostane jako dárek hračku Vivi jakožto ocenění jejich věrnosti. Společnost přesto odhaduje, že se hry prodá asi o 20% méně než FFVII, a to kvůli přesnému zájmu na PS2.

Treace pracuje na novém pokračování svého hororového simulátoru Monster Farm, přičemž už jsou určeny pro PlayStation. Jenomže Monster Farm se po oděnu své prodal na PlayStation 2. Důvodem je samozřejmě pro PlayStation 2 Game Boy.

Konami pracuje na vydání svého příkopu vane hru Sailingaiden 1 pro PS2. Ten se jmenuje Sailingaiden Volume 1: Sordeman of Harmonia a vylepí na PS1 letos na podzim.

POUZE V JAPONSKU

HAMSTER TALES 2
(BECK)

I když jsou hry o krmení určeny hlavně pro mladší hráče, a tímto novým simulátorem od společnosti Beck se žánr posunul do úplně nových dimenzí. Z padesáti zvířátek si vyberete svého křídla, kreného se pak musíte starat a musíte ho naučit mluvit, jasně si začne osovovat slova, bude vám klást nepřímé otázky. Kna oběhne i versu pro PocketStation, nazvanou Hamster Azyrhare („S křídlem vyletí“), takže si můžete vyměňovat vzásky s kamarády a dokonce hrát i hry, v nichž budete váš chlupatý přítel vystupovat. ■



SCREEN-TEST

**NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD.
OTEVŘETE MU NĚKDO?**

10. MediEvil 2

„Mrtví vstali z hrobu. A mají pěkně blbou náladu.“
Režie: Tim Burton

DĚJ:

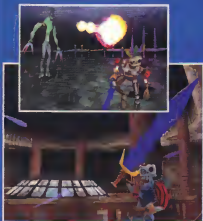
Londýn, 19. století. Starý mrzoutský čaroděj Lord Pallethorn našel stránky z nějaké staré kouzelské knihy. A protože je oportunistou ze své podstaty, dal dohromady armádu zombíků, s jejichž pomocí chce ovládnout Londýn a později... ano, i celý svět. Nicméně zároveň probudil z věčného spánku našeho hrdinu, sira Daniela Fortesquea. Pokud chce Pallethorn svůj záměr dovést do konce, nutně potřebuje zbývajících stránek. A pouze dobrý sir Dan mu v jejich získání může zabránit.

STYLE:

Takové anglické *The Nightmare Before Christmas*, trochu okořeněné *Beetlejuice*.

ZELENÁ PEKLO?

Zelená, rozhodně. Burton je naprosto užasný, právě když má sanci kombinovat dětskost s temnými hororovými scénami, přičemž by mohl snadno oslovit one animatický tým, se kterým spolupracoval v *The Nightmare Before Christmas*, a dokonce tak navodit atmosféru věčně zamlžené a temného Londýna minulého století. Mřtvo-
la jako hlavní hrdina je vždy zajímavým aspektem filmu a namlouvání animovaných postavěk slavnými herci se dnes nosí víc než kdy dříve. A proč například nekombinovat animaci a živý děj? Odehrává se to v Anglii, takže se snadno využije anglických talentů, angličtí (jako je například Depp) a film by se mohl stát hitem skomajstrojité britské filmové průmyslu.



Dokáže Johnny Depp zahrát Anglána s rysy kostlivce a špatným vkusem pro módu? Pokud zvládne přízvuk...

OBSAZENÍ



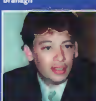
▲ Sir Daniel Fortesque
— Johnny Depp



▲ Zlý čaroděj Lord Palethorn – Sean Connery



▲ Profesor Hamilton Kilt
(vypravěč) – Kenneth



▲ Winston [přátelsky duch z centra Londýna] – Dexter Fletcher



▲ Princezna Kiya
— Liz Hurley

POKRAČOVANÍ FOTBALU

ZNOVUZROZENÁ HVĚZDA

KONCEM LÉTA SE MÁ OBJEVIT *FA PL STARS 2001* OD EA

Jestě jsme se ani nestačili utěšit z neúspěchu na EURO a EA už plánuje začátek nové fotbalové sezony. FA Premier League Stars 2001 se v obchodech objeví 18. srpna.

Loni získávaly hry řady Stars spíše rozporuplné recenze, přičemž třetím kritiky se ve většině případů stával systém přihrávek. A právě ten je jednou z několika oblastí, které se vývojový tým rozhodl pro tuto druhou verzi výrazně předělat. Hra si drží systém bodů, který je společný všem hrám řady Stars a v němž tvrdě získané hvězdičky můžete použít buď na zdokonalení vlastních hráčů, nebo na nákup nových.

Hra rovněž vypadá mnohem lépe, stadiony se vyznačují vysokou mírou detailu, a dokonce se zde dostalo i na počasí - toho věčného nepřítele dobrého sportu. Bez zajímavosti jistě není ani to, že na několika raných animacích, které jsme měli k dispozici, bylo vidět řadu kulhání po faulu či kiksů při zpracování míče, což celé hře i takto dodává na lidském rozměru.

Trh s fotbalovými simulátory je dnes nabitý konkurencí přímo k prasknutí a na nové přichází se pohlží s laskavým pohledem hladového lva. Nicméně tým pracující na Stars jistě moc dobře ví, že si musí cestu prosekát vlastními silami. ■



EA střelí. Jenže padne to tam? Nový vzhled a lepší systém přihrávání nasvědčují, že by to tam snadno šlo.



Sledujte proměny počasí, FA
Stars 2001 je mnohem detailnější než verze 2000, i obranné zákroky jsou přesvědčivější.

KDO VYHRAL V PSM 27?

10X EVERYBODY'S GOLF 2

Asi nejsnadnější otázky za posledních pár měsíců jste zvládli v naprostém pohodu. Nejlepším světovým golfistou současnosti je samozřejmě Tiger Woods (časy Nickla Falda už jsou pryč, i když stále hraje a nevěděte si špatně), hodnocení prvního dílu Everybody's Golf bylo stejné jako u dvojky, tedy 9/10 a termíny jsou jasné:

PAR: Průměrný počet úderů nutných k zahrání jamky
na 1 m, takže zahráná na dva údery pod průměr

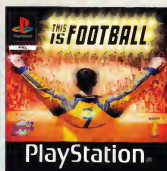
TEE: Prostor, odkud probíhá první úder na každé jamce

Vítězům blahopřejeme a všem ostatním přejeme hodně štěstí při
bojování dalších soutěží.

- ✓ Karel Pejdárek, Rumburk
- ✓ Dominik Hejtmánek, Praha 3
- ✓ Petr Chaloupka, Hradec Králové
- ✓ Petr Grätzer, Zlín
- ✓ Lenka Malá, Ostrava-Poruba
- ✓ Petr Sedvíň, Toulzim
- ✓ Pavel Tvardík, Olomouc
- ✓ Marek Smolík, České Budějovice
- ✓ René Beigl, Blansko
- ✓ Jan Buchal, Týniště n. O.



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6



Typo a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

- Praha 1, Bonton-Land (palác Koruna), Václavské nám. 1, tel. 02/24226237
- △ Praha 2, JRC, nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02/24942507
- × Brno-Mořice, PlayStation Club Olympia, U Dálnice 744, tel. 05/47216930

Brno, Elvia Pro, Rooseveltova 1, tel. 05/42221380 ○ Brno, JRC, Bělohorská 7, tel. 05/42221260 △ České Budějovice, Elcom, aneal PVT, Žitovská 1, tel. 038/7747434 × Hradec Králové, Elvia Pro, Tl. Karla IV. 663, tel. 049/5514762 △ Jihlava, Viki s.r.o., Palackého 44, tel. 066/7310799 ○ Karlovy Vary, JRC, Nám. Dr. M. Horákové 16, tel. 0603 213069 △ Liberec, Elcom, s.r.o., Železná 12, tel. 048/5109610 × Litoměřice, NPB elektronika - CORSO, Mírové nám. 158, tel. 0416/737174 △ Lysá nad Labem, TV-Video centrum, Husovo nám. 172, tel. 0325/514890 △ Mladá Boleslav, Elvia Pro, V. Klementa 467, tel. 0326/25543 △ Mladá Boleslav, R+R Planeo, Kralák 1301/2, tel. 0326/733673 × Most, CENTRON expert, nám. V. Mostecké slávy 3, tel. 035/42376 × Most, K + B Multi Media expert, Chomutovská ul., tel. 035/6100051 ○ Nové Město nad Metují, Elcom, s.r.o., Vrátilskovo nám. 100, tel. 0616/618755 △ Olomouc, BAZO, Tl. Svobody 21, tel. 068/5224773 × Olomouc, Elcom, s.r.o., Horní nám. 13, tel. 068/522435 ○ Olomouc, Promarket, Tl. 8. května 20, tel. 068/5221153 ○ Olomouc, Promarket, Palackého 13, tel. 068/522880 △ Ostrava, Elcom, s.r.o., 28. října 41, tel. 069/6111811 × Ostrava, JRC, OD Galerie, Zámečka 20, tel. 069/6111812 ○ Ostrava-Hrabová, Euro Can Morava, Mostecká 258, tel. 069/6706244 △ Ostrava-Ponava, Elvia, Hlavni Trida 1017, tel. 069/6910317 △ Pardubice, Elcom, s.r.o., Tl. 17. listopadu 11/221, tel. 040/6614365 × Píseň, Elcom, s.r.o., Americká 21/Jungmannova, tel. 019/7224100 △ Poděbrady, Elvia Pro, nám. Jiřího z Poděbrad 4, tel. 0324/2595 ○ Poděbrady, Jokr, Jiráskova 170/III, tel. 0324/5770 △ Praha 1, CENTRON expert, Neklanika 19, tel. 02/22423207 × Praha 1, Elvia Pro, Na Poříčí 50, tel. 02/2324263 △ Praha 1, Elvia Pro, Revoluční 2, tel. 02/81917230 △ Praha 1, Elvia Pro Mysleček, Na Příkopě 19, tel. 02/24236809 △ Praha 1, JRC, Václavskova 24, tel. 02/24948511 × Praha 2, Elvia Pro, Karlovo nám. 19, tel. 02/24910617 △ Praha 2, Elvia Pro, Vinohradská 50, tel. 02/24233125 ○ Praha 4, Elvia Pro, město Budějovická, Olbrachtova 1920, tel. 02/61074172 △ Praha 5, Dalton Zlín, Skandinská 1, tel. 02/25611933 × Praha 6, CENTRON expert, Dejvická 8, tel. 02/2124851 △ Praha 6, Elvia Pro, Evropská 49, tel. 02/2331172 ○ Praha 8, ČPT Praha, U Pálavky 1, tel. 02/83942126 △ Praha 9, Electricity Centrum Černý Most, Chlumecká ul., tel. 02/81917230 △ Praha 9, Elvia Pro, Postelářská 51, tel. 02/81864040 △ Praha 9, FAST, Podbátčská 61a, tel. 02/66610471 ○ Praha 10, Elvia Pro, Benešova 42, tel. 02/7274241 △ Přestávky, BAZO, Kozelská 2, tel. 0508/0321350 × Tábor, Ellex GK, Křižanova nám. 869, tel. 0361/225174 △ Ústí nad Orlicí, Elektro FRANC, T. G. Masaryka 122, tel. 0465/525515 ○ Zlín, HP Tronic, Štefni 305/4, tel. 067/337004 △ Zlín, JRC, OD Prior, Masarykovo nám. 6, tel. 067/7211469/1 218 × Žďar nad Sázavou, Elcom, s.r.o., Nám. republiky 63, tel. 0616/22948



NEPODCEŇUJÍ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.playstation.sony.cz

PSM CHARTS

CO LETÍ
A NELETÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. GRAN TURISMO 2
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. MEDIEVIL 2
5. EURO 2000
6. MEDAL OF HONOUR
7. NHL 2000
8. FINAL FANTASY VIII
9. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
10. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
11. SILENT HILL
12. FI 2000
13. MICRO MANIACS
14. DINO CRISIS
15. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních listcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5



1. LEGEND OF DRAGON (SONY)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER (ACTIVISION)
3. WWF SMACKDOWN (THQ)
4. TRIPLE PLAY 2001 (EA)
5. GRAN TURISMO 2 (SONY)

(zdroj: NPJ)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5



1. COLIN MCRAE RALLY 2.0 (CODEMASTERS)
2. WWF SMACKDOWN (THQ)
3. IN COLD BLOOD (SONY)
4. W. CHAMPIONSHIP SNOOKER (CODEMASTERS)
5. HOGS OF WAR (INFOGRADES)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Trenér anglické reprezentace Kevin Keegan zahání řad z neúspěchu na EURO u televize:

1. PREMIER MANAGER 2000 Infogrames
2. EURO 2000 EA Sports
3. JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 Virgin
4. GRAN TURISMO 2 SCE
5. ISS PRO EVOLUTION Konami



MY SI HRAJEME

Lukáš Kolínský vám radi
na naší hotline a hraje:

1. NFS: PORCHE CHALLENGE
2. TEKKEN 3
3. FINAL FANTASY VIII
4. FINAL FANTASY VII
5. SYPHON FILTER 2



ONI SI HRAJÍ

Adrian Smith z Core Design, ne-
bo chcete-li tatka Tomb Raider,

1. RIDGE RACER V
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. FANTASIAW
5. CIRCUIT BREAKERS



VY SI HRAJETE

Jan Krásk z Brna sije
(a hraje) na maximum.

1. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
2. FINAL FANTASY VII
3. METAL GEAR SOLID
4. FINAL FANTASY VIII
5. TEKKEN 3

Svět her
Presto CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlíně 4. Praha 1, 110 00 (Comet)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Paličkových věžů 14, Praha 1, 110 00
(přístup též z Národního nám. - pasáž Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Inuůlársko 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 140 00 (200 m od metro Devická)

„Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

HRA ZDARMA!

RR TYPE 4



ROLLCAGE II



CW: RED SUN



KARTA



Předplatte si na rok PlayStation Magazin a odměnou vám bude jedna vynikající originální hra zdarma. Možné je si vybrat z trojice skvělých her. A pokud vám náhodou žádná nesedne, můžete si vybrat paměťovou kartu.

Ridge Race Type 4
Colony Wars: Red Sun
Rollcage Stage II



Nabídka platí do vyprodání zásob!

Neotálejte - už přístě na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

JAK SI PŘEDPLATIT PSM?

Cena ročního předplatného PSM je 2760,- Kč (obyčejná pošta) nebo 2868,- Kč (doporučeně). Zájemci o předplatné PSM ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Češi
předplatitelé:
 Předplatné PSM,
 A. L. L.
 Production,
 P. O. Box 732,
 111 21 Praha 1,
 (tel.: 02/ 6631 1438,
 6631 0936)

Slovenští
předplatitelé:
 Předplatné PSM,
 L. K. Permanent,
 pošt. příd. 4,
 834 14 Bratislava,
 (tel.: 07/ 4445 3711) nebo
 Předplatné PSM,
 ABOPress,
 Vajnorská 134,
 834 01 Bratislava,
 (tel.: 07/ 4445 3334).

Na stejnou adresu prosím zašlejte kopii složenky. **Nezapomeňte napsat svou volbu (jednu ze tří her nebo paměťovou kartu) do zprávy pro příjemce.**

ARCHIV PSM

Každý měsíc vám přinášíme nejlepší novinky, recenze a exkluzivní dema. Uteklo vám něco? Napravte to! Za každá tři čísla čtvrté zdarma!

Objednávku zašlejte na adresu Art Consulting s.r.o., Šantrochova 16, 162 00 Praha 6, popřípadě telefonicky na 02/367950. K dispozici jsou pouze níže uvedená čísla, všechna ostatní jsou již vyprodána! Všechna čísla obsahují CD, cena jednoho čísla je 230,- Kč a každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Nabídka platí pouze do vyprodání zásob.



PS2 VZDORUJÍCÍ



**VŠECHNY DŮLEŽITÉ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION2...**

V TOMTO ČÍSLE

NENECHTE SI UJÍT

Nové informace o přesunu FIFA série na PS2 plus zprávy o dalších nových titulech od EA. **strana 22**



KILLING ZOE

Kojimovi nestačí, že dá světu Metal Gear Solid 2, v rukávu má ještě další trumfy. Račte se podívat... **strana 24**



TOHLE MÁ BYT NEBE?

Cone Design potvrdil Project Eden pro PS2 a my máme jako důkaz obrázky... **strana 25**



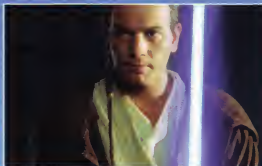
VE ZNAMENÍ ZMĚNY

Další novinky o pevném disku PS2 a také odpověď na otázku, zda jednou budeme moci hrát hry v televizi. **strana 26**



PLUS!

STILEN SCOPE HŘÍ NA PS2... STAR WARS ONLINE, JOHN WOO DO TOTOH JDE PO HRAVĚ... DVD METAL GEAR 2 V PRO-
DEJ... COMMANDOS 2... NEJZAJÍMAVĚJŠÍ NOVINKY O PS2...



STAR WARS ONLINE

Sony koupilo firmu Verant, což je vývojářský tým online RPG Everquest. Sony tak dalo signál, že se chystá vstoupit na online trh a hrami. Společnost si rovněž jako láka divoz Sony Online Entertainment přestěhovala Kelly Flocka (dříve LucasArts). Jeho jmenovitě stvrdilo alanci, jejím plodem bude vytváření online verze RPG Star Wars pro majitele PS2. Titul by se měl objevit během roku 2001. Hráči budou pohlceni světem Hledaných váleček, bude je čekat spoustu bojů, speciálních misí a dobrodružství. Roměk se mluví o tom, že by se na PS2 mohl dostat i Everquest.



ZPRÁVY O FIFA

ZAOSTŘENO NA FOTBAL

JE TO FIFA, JE TO PS2 A JE TO ZATRACENĚ DOBRÝ

I když je na trhu nový fotbalový titul FIFA Soccer World Championship od EA pouhý měsíc, už se ho jenom v Japonsku prodalo na 160.000 kusů.

První hra, kterou EA uvedlo v Japonsku dříve než v USA a Evropě (třemi dalšími budou snowboardový titul SSX a střílečka X-File), bude případně okamžitě důvěrně známa všem, kdo tuto sérii sledovali na původním PlayStation. Ovládaní je úplně

torožné, stejně jsou i uhlí zaběrné kamery, a protože to je FIFA, vypadají legie oficiálně licencovaných hráčů, ligových soutěží i stadionů lépe než kdykoliv předtím. Tentokrát si můžete vybrat tým z italské, španělské, anglické a německé ligy, navíc jsou zde i národní týmy a mužstva do 23 let. Rovněž lze sehrávat exhibiční zápasy s týmy z různých soutěží (třeba FC Liverpool proti reprezentaci Francie) a pro nováčky (nebo lidi, kteří se tak docela nevyznají

v japonském manuálu) je zde stále tréninkový režim.

Graficky hra vypadá naprosto uchvatně a je vidět, že oproti předchozím verzím byl opravdu učiněn krok vpřed. Hráči vypadají přímo skvěle, rychle se pohybují a bez problémů je poznáte - Carbone, stále hrající za Aston Villu, vypadá jako ve skutečnosti a bezchybný je i cop Francouze Petita.

Bohužel davy mohl být trochu barvitější a zajímavější, nicméně i tak v hledisti zahlednete



KRÁL HONGKONGU

Slavný režisér John Woo, jenž režíroval *Mission: Impossible 2* a proslovil se akčními filmy s asijskými bojovými uměními, má začít pracovat na RPG pro PlayStation2. Jeho protagonisté bude poskládáni z postav, které hrály v mnohých Wooových filmech: horace Chow, Yun-Fat. Nemáme dosud informace, zda bude digitálně naskenován nebo zda dokonce ve hře uslyšíme jeho nasampaný hlas. Woo má vliv na herní průmysl už dlouho, nicméně jeho přínosy si na tento titul budou muset počkat až do roku 2002.



ZPĚT DO ULIC

Take Two vypustil další detaily ohledně svého projektu *Blair Witch*. Zároveň se objevily zprávy, že by se na PS2 měly objevit hned tři díly. Každá hra by měla stát samostatně, mít jedinečného protagonistu i prostředí, být příběh bude koordinován. *Blair Witch Volume 1* se bude odehrávat v roce 1984, článek post, co byl Rustin Parr usvědčen ze sedmi vražd, které údajně provedl na příkaz ducha nějaké ženy. *Volume 2* se odehrává v roce 1988, kdy jsou nalezeny ostatky tří členů pátrací skupiny a *Volume 3* je umístěno do roku 1788, kdy byla Elly Kadwerd odsouzena jako čarodějnice.



Moderní
futbal: rychlý,
tvrdý, se spoustou
gólů. Nicméně FIFA pro
PS2 musí být
pro náročnější
evropský trh
ještě vylepšena.



„Opravdový krok vpřed, hráči dobře vypadají, rychle se pohybují a jdou poznat.“

nějaké to mávání vlajkou a hemžení, což to trochu kompenzuje. Vezmeme-li tohle všechno v potaz, hra stále běhá celkem rychle - hlavně střely a přihrávky létají jak rakety - leč i tak v některých pasážích dochází k výraznému zpomalení. Proto jen doufáme, že až bude FIFA Soccer World Championship optimalizován pro evropskou verzi, bude na toto dohlednuto.

Najdete zde i další tradiční rysy série FIFA. Zatímco z jistých tradičních televizních uhlů je čas-to možné zohledňovat až na poslední chvíli, replay režim umožňuje velmi příjemný náhled v 360°, díky čemuž můžete obraz zmrazit ve stylu Matrixu. Komen-

tář zni celkem nahodile (tedy náhodou se nám podařilo vyrozumět) a přesně podle modelu FIFA jsou letošní nároční hvězdy Jami-roquai.

Takže jaké to vlastně je? Je to FIFA pro PS2, přesně takové to je. A to už něco znamená. EA slibuje, že bude hra pro přece jen trochu náročnější evropský trh ještě upravena a my vám přineseme nejnovější informace, jen co se nám podaří si s lidmi od FIFA sehnout a dát řeč. ■



IT'S IN THE GAME

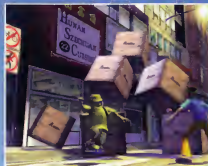
VŠAK VÍTE - NEJDE JEN O FOTBAL...

I když je FIFA přirozeně slavným dolem EA Sports, společnost trváde pracuje na všech PS2 verzích svých úspěšných titulů. V minulém čísle jsme vám ukázali fotky z Madden NFL 2001, ovšem vedle toho u EA pracují na takových sportovních titulech jako NASCAR 2001, Knockout Kings 2001, NBA LIVE 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, NHL 2001

a SSX (Snowboard SuperCross), přičemž ještě se čeká na licenci na Formul 1. Můžete se těšit na stejné akční nastatky jako dříve (pochopitelně díky licenci), nicméně vedle toho na vás čeká ještě lepší grafika, animace, vyšší rychlost, vylepšená fyzika, výkonnější AI a v případě Knockout Kings dokonce i teny boxerky. Už se nemůžeme dočkat.



Další tituly od EA jsou na cestě: Knockout Kings 2001 (nalo-vo), Tiger Woods PGA Tour 2001 (dole) a NBA Live 2001 (dole).



ZPĚT DO ULIC

Crutcher, tým stojící za TrickStyle pro Dreamcast, pracuje na PS2 titulů inspirovaném scénem ze vzájemně se filmů Zpět do budoucnosti II. Hra se jmenuje Street Bopart a vy hrajete v roli jedné ze dvou postav anebo se zrodíte nit své rodině místo před bezohlednými isavři. Každá ze sedmi dvojic se odehrává jiným den v týdnu a obsahuje spoustu chytřeji působících mál. Designer Craig Sullivan říká, že toto prostředí „bude mnohem zajímavější než typická skateboardingová arena“. Street Squad se poprvé představí v létě roku 2001.



RAGE V PLNÉ PARÁDĚ

Rage Software oznámilo, že vydá Wild Wild Racing na PS2. To je v zásadě off-roadová závodní hra, kdy hráči závodí s jedním z devíti základních vozů, které je možné různě upravovat. Kromě standardního závodního rašmu, odehrávají se na pěti kontinentech, je tu Challenge Mode, kdy musíte plnit řadu různých úkolů, jako třeba sbírat písmena, aby se z nich dalo dohromady určité slovo, anebo dělat nějaké triky s autem. Rage chce mít hru připravenou do evropské premiéry PS2 na podzim tohoto roku.



Elegantní mechaniky design pana Shinkawa.

NOVINKY O ZOE

ROBO TOP

OBJEVUJÍ SE DALŠÍ DETAILY O ADVENTURE HIDEA KOJIMY ZOE

Když jsme s Hideo Kojimou dělali rozhovor na letošním E3, měli jsme příležitost trochu si popovídat o ZOE – skratka Zone Of The Enders, druhé to hře pro PS2. Její vzejde ze stáje Metal Gear. Nejenom že hru režíruje a produkuje pan Kojima, nýbrž v týmu pracuje i designér Metal Gearu Yoji Shinkawa, který pro tuto adventuru navrhuje roboty. Ti svým designem zapadají do tradičtějšího stylu manga a jsou velmi odlišní od organických monster Metal Gearu.

V případě Metal Gear Rexe nebo Raje jde mnohem víc o zbraně než o roboty, říká Shinkawa. „Museli jsme se pohybovat v určitých mánítech a namalo-

vat je jistým způsobem – proto vypadají tak, jak vypadají. Oproti tomu u ZOE jsem dostal absolutní svobodu a mohl jsem si namalovat, co mě zrovna napadlo. A to proto, že do ZOE zapadlo úplně všechno, a tak jsem si to udělal přesně podle sebe a stvořil právě tyhle roboty.“

Vypadají skvěle – jsou to obrovské, přesto však stylové potvory, které se údajně zrodily v Shinkawově školním sešitě. Ačkoliv ZOE je akční adventurov, roboti dostali ve hře natolik významnou úlohu (ovládají se podobně analogově jako třeba Omega Boost), že Konami hru prohlašuje za naprosto nový animální simulátor robotů.

Příběh se odehrává ve 22. století, kdy kolonizátoři ze Země do-

spěli až na samotný konec galaxie – tito lidé jsou známí jako Enders. Najednou však propukla válka, neboť fanatická skupina z Marsu, známá jako ZOE, se rozhoduje zaútočit na vesmírnou kolonii Antilia – domov mladého enderského chlapce jménem Leo Stenbuch, jenž je skutečným důvodem tohoto masakru. Stejně jako obrovský robot zvaný Jechu, který se možná ukáže jako spástel lidstva...

ZOE stavi na prověřeném talentu takových stálů Kojimova týmu jako Nobuyoshi Nishimura (ilustrátor Gundam/Pat Labor a člen motion capture týmu v původním Metal Gear) a Noriaki Okamura (hlavní programátor v Policenauts) a režisér velmi úspěšné dramatické řady Tokimeki). Více informací o ZOE přineseme už brzy. ■

SNIPERSKÁ HRA

KULKA DO HLAVY

SILENT SCOPE OD KONAMI V PUŠKOHLEDU PS2

Příteláka z ničeho nic jako zbloudilá kulka. Silent Scope od Konami se chystá na uvedení současně s evropskou premiérou PS2.

Střílečka v první osobě, v níž jste postaveni do role odstřelovače, který musí zachránit prezidentovu rodinu před teroristy – to je Silent Scope, jak nám byla představena v Červnu, přičemž vše navozuje tomu, že je hra dokonalejší, než se původně zdálo.

Úvodní úroveň je teď plně hrátelná – vaším úkolem je z jednoho okna zlikvidovat bandu teroristů. Při hraní pohybujete analogovou páčkou zaměřovačem pušky po obrazovce, pomocí tlačítek (X) přibližujete a oddalujete zaměření. (O) pak funguje jako spoušť.

Příběh vás zavede na střechy domů, posléze dokonce do vzduchu, kdy střílete z letadla pohybujícího se mezi mrakodrapy. Po grafické stránce je tento titul dokonalým ztvárněním arká-

dového žánru, hlavně díky možnosti zoomu a zamíření střely na konkrétní části těl teroristů. I když ovládací systém pochopitelně v žádném případě nenahradí sniperskou pušku, jakou najdete v automatové verzi, znojmý mechanismus funguje neuvěřitelně věrně, umožňuje rychlý pohyb a je i náležitě přesný. A i když má hra být novou verzí arkádového originálu, říká se, že bude obohacena o čerstvé minihry a režimy.

Dokonalé jako v arkádové verzi. Jenom tu chybí ta puška.

aby hra – v arkádách sice nádherná, ale krátká a drahá – byla delší a ještě zábavnější. Pokud se vám líbí střílet teroristy do hlavy, pak jste kapli na to právě. ■





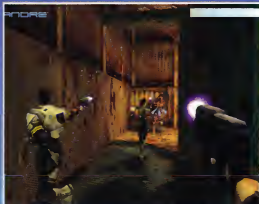
COMMANDO ÚTOČÍ

Commandos 2, akčně-strategická hra v reálném čase z doby druhé světové války se právě chystá pro uvedení na PS2. **Commandos 2** si podrží na místech založený formát předchozí velice úspěšné PC verze, ovšem hráči teď budou moci proti nepříteli bojovat jak v Japonsku, tak v Evropě. Rovněž budete mít šanci osvobit se jako z nechráněné prosulého trestance někdejšího táboru Golditz. Mezi nové rysy hry patří nové zbraně a vozidla.



TABLE 5. AUTEM

Kritérium Súdov vydávi zvodnosti tuzi se PS2, kteri je vyvden pod pracovnim nazvem SRC. Firma se zaměřuje spíše na hravost než na rozum a ovládání je proto navrženo spíše vzhledem k hravosti počítání ze hry, než aby se pokoušelo koprobat zvládnout skutečných aut. Už teď se můžete těšit na závod uprostřed husté dopravy v městských silnicích. Designér hry Chris Robertson nám prozradil: „Můžete zde dlat všechno to, co chcete, ale nemůžete dělat v opravdovém světě.“ Hra se inspirovala filmovými hronkami v *Roninu*, *Taxi* a dokonce i *Základním instinktu*. Na trhu by se SRC mělo objevit na Vánoce 2001.



ADVENTURA OD CORE

NABYTÝ RÁJ

PROJECT EDEN BY SE MĚL OBJEVIT NA PS2

Core Design, vývojáři stojící za sérií *Tomb Raider*, potvrdili, že svou adventuru nové generace *Project Eden* vydají i na PS2. Tím tak skončily dohady o tom, že se hra objeví pouze na PC a konkurenční konzole.

Core využilo nedávne výstavy E3 a ohlásilo formát nové akčnej adventury, již koordinátor opera-

cí Adrian Smith označil za „Tomb Raider nové generace“

Tým od Core byl už vystaven kritice za lašínu ságu, přičemž někteří kritici označili hru za cynicky formulovitou. Nicméně *Project Eden*, na němž se u Core pracuje od dokončení původního *Tomb Raidera*, by mohl všechno tohle změnit a pro firmu se stát druhým přelomovým titulem.

Ve hře si hráči mohou vybrat mezi perspektivou ze třetí a první osoby. Přičemž je zde i možnost zaměřování přes rameno, což znamená, že můžete střílet i při útku. V prostředí koexistují čtyři hratelné postavy, které spolu musejí spolupracovat a používat své jedinečné schopnosti. Hra slibuje, že bude náročná stejně intelektuálně jako bojově.

Zběsili mutanti. *Project Eden* vás ставí do budoucnosti plné mutujících nepřátel. Zbavit tyhle lidičky jejich utrpení by mělo být radostí.

CHYSTÁ SE!

NEJNOVĚJŠÍ DATA PRO PŘÍZ-
NIVCE PS2 VE SPOJENÝCH
STÁTECH! EVROPSKÉ TERMÍ-
NY UŽ OPRAVDU BRZY!

8 PREMIÈRE

Survival	(ASCI)
Street Fighter XX	(Capcom)
Gradius III and IV	(Konami)
Summer	(Konami)
Age of Empires II: The Age of Kings	(Microsoft)
Takken Tag Tournament	(Bandai)
Ninja Gaiden	(Tecmo)
ESPN International Track & Field	(Konami)
Armored Core 2	(From Software)
Everquest	(Ages)
Samurai Soldiers	(Eidos)
Madden NFL 2001	(EA Sports)
Outwits: Much's Oddyssey	(Grimmco)
FIFA 2001 Major League Soccer	(EA Sports)
Tiger Woods PGA Tour 2001	(EA Sports)
NHL 2001	(EA Sports)
NBA Live 2001	(EA Sports)
NASCAR 2001	(EA Sports)
Knockout Kings 2001	(EA Sports)
Shadow of Destiny	(Konami)

KRÁTCE PO PREMIÉŘE

[illegible]

STRATEGIE V REALNÉM ČASE

JAK NA ZRŮDY?

GROUND CONTROL PŘINÁŠÍ NÁDHERNOU VÁLKU

S nad ještě nikdy nevy-
padal atomový hřib
tak skvostně. *Ground*
Control je záležitost
plná tanků a válčení, odehráva-
jící se v blízké budoucnosti. Do-
sytá se zde nabažité stroje, děla,
neuvěřitelné nervózních pesáků
a čekají vás i exotická prostředí
plná vetřelců. Hraje se to hod-
ně podobně jako *Command*

& Conquer (byť zde chybí ony základny), až na to, že zde se můžete ponořit do plně 3D prostoru a dívat se, jak se vám těla vojáků rozlétávají na kusy přímo před očima.

PC verze byla právě uvedena na trh a je příjemné zjištění, že byl důraz položen na velice výbušné, zemi otřásající střety, kdy to vypadá, jako když v pekle osla-

vují všichni čerti. Verze pro PS2 je zatím sice v rané fázi, leč i tak je to vůbec první výlet pécčockových vývojářů Sierra do země jménem PlayStation. Sierra se nejvíce proslavila brilantní střílečkou v první osobě *Half-Life*. ■

Petr Gabriel možná odskákal zklamání z Eura za všechny. No tak hlavu vzhůru, Petře.





AT SNEŽÍ

Snowboardový titul nové generace od EA nazvaný **SSX (Snowboard SuperCross)** byl potvrzen pro vydání v USA i Evropě. Hra samotná je tak trochu parodií na žánr, který na PlayStation už naprosto zdomácněl. **SSX** obsahuje všechny obvyklé prvky, které najdete u snowboardových titulů, například rychlé zvedání a nadehnutí trávky vysoko ve vzduchu, ovšem zvláštní je v tom, že se zde odehrává v neklidné báznišarce a velice barvitých prostředích.



LÁKA VÁS GAME BOY?

Konami oznámilo, že **PS2** verze **Metal Gear Solid 2** bude propojena s verzí původní hry pro Game Boy. Tento krok by představoval velkou zkrátku viděné přehrávkou formátu. Člověk, který stojí za nepopulárnější hrou v dějinách videohry, Hideo Kojima, naznačil, že obtížnost úrovně druhého dílu by mohla závazet na brázdě výkonu v původní verzi na konzole do ruky, Game Boy. A protože z vlastní zkušenosti můžeme **Metal Gear** na GB jen doporučit, není divné, proč to nezkusit.

CHYSTÁ SE!

POKRACOVÁNÍ...

Element Ring (Action)	září 2000
Exoticland: Exoticland Fantasy (RPG)	září 2000
Warriors Of Might and Magic (RPG)	září 2000
Sin Theme Park (EA)	září 2000
Mid-Star Revolution (Life Self)	září 2000
MDX: Armageddon (Strategy)	září 2000
ROK: Armageddon (Strategy)	září 2000

PRO PŘÍSTÍ ROK

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)	prosinec 2001
Maya Stalk (Action)	září 2001
Major Madsen (Adventure)	září 2001
Mid-Star Revolution 2002 (Action)	září 2001
Onyx: Secretum Stalker	září 2001
Carl Ford	září 2001
Run Like Hell (Strategy)	září 2001
Renal Sol Challenge (Action)	září 2001
Shadow Man: Second Coming (Acclaim)	září 2001
Big Wave Surfing (Acclaim)	září 2001
Bandage (Action)	září 2001
Fortress Guard: Pro (Action)	září 2001
Street Lethal (Action)	září 2001

VYJDOU POZDĚJI

Unifying (EA)	prosinec 2001
General Control (Strategy)	září 2001
Star Wars: Old Wars (LucasArts)	září 2001
Elemental Blade (Matsuda)	září 2001
Granny Games: Blame (Matsuda)	září 2001
Black & White (EA)	září 2001
Full Dead: Hell to the King (THQ)	září 2001
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami)	září 2001
Silent Hill 2 (Konami)	prosinec 2001
Male (Strategy)	září 2001
Silent Storm (Konami)	září 2001
Epilope (RPG)	září 2001
Silent Storm (Konami)	září 2001
Top Gun: Battle (Acclaim)	září 2001
Faraway (Action)	září 2001
Gunfire: Dark Legacy (Midway)	září 2001
Stunt Spirit (Acclaim)	září 2001
Ice (EA)	září 2001
He Who Lives Forever (Fox Interactive)	září 2001
Legion: Legend of Excalibur (Midway)	září 2001
Virtual Ocean (Crescent Entertainment)	září 2001
Tecmo Bowl (Tecmo)	září 2001
Bringing Home Baby 2 (Sony)	září 2001
Spore: In the Dream's Hand (Capcom)	září 2001

BEZ DATUMU

Wipeout Pure (EA)	září 2001
Road To E3 Derby	září 2001
Overseer (VJR Self)	září 2001
This Is Football 2 (EA)	září 2001
Unifying (EA)	září 2001
General Control (Konami)	září 2001
Project Eden (EA)	září 2001
Amami: Colonial Marines (Fox Interactive)	září 2001
Resident Evil 4 (Capcom)	září 2001

PEVNÝ DISK PRO PS2

HODNĚ PAMĚTI

BLÍŽÍ SE PEVNÝ DISK PRO PS2

Sony nedávno odhalilo navrhovaný přidávající pevný disk pro PlayStation2 (**PSM2**), jenž by měl konečně uvést do reálu připravovaný koncept on-line her. Zatímco hlavní šéf SCE Ken Kutaragi navrhol, že by podobné zařízení mělo mít kapacitu 20 až 30 GB, další rýsující se možnosti je to, že se bude dodávat ve dvou velikostech, a to 10 či 20 GB pro méně náročné a 40 GB pro náročnější.

Nový disk otevře pole novým, vysokorychlostním broadbandovým spojením, na nichž se právě pracuje a které by měly hráčům umožnit hrát multiplayerové tituly vysokou rychlostí. Bude to rovněž znamenat změnu ve vývoji her samotných a změně se i způsobu natáčení nových postav, trati a dokonce i epizodních her (viz rámeček).

Dale Sony ohlásilo, že se připravuje na otevření své technolo-

gie i jiným výrobci, což by mohlo změnit konzolové hry natvrdit, jini výrobci tak budou moci vyvíjet ve svých klonech konzole od Sony Emotion Engine a chip set PlayStation2. Co to bude znamenat pro obvyklého hráče? V důsledku to, že v horizontu několika let si budeme moci koupit televizi s PlayStation2 zabudovanou přímo od výrobce. Televize bude s USB portem, takže ji snadno připojíme k broadbandové připojce a rázem se vám otevře svět pozemních televizí, satelitních a kabelových televizí, internetu a her pro PlayStation2. Parada. ■

Že bychom se už mohli dočkat standardu v podobě PlayStation2 zabudovaného do televize? Že přestane televize zapojovat a bude hra?



METAL GEAR DVD

CHYCEN V AKCI

METAL GEAR 2 SE OBJEVÍ NA EXKLUZIVNÍM DVD

Konami oznámilo, že letos v létě uvede na japonský trh speciální DVD **Metal Gear Solid 2**. To bude obsahovat kompletní devítiminutovou sekvenci, která

byla představena na letošní E3 (**PSM2B**) - onu sekvenci, při které se přibližuje neubráníl šláz a v ní se Solid Snake poprvé potkal s **Metal Gear** Rayem na cestě na Manhattan.



Můžete si koupit DVD ne sekvenční z E3, nové ilustrace od Hiroshi Shinkawa plus sekvence ze ZOE hry o robotech, kterou Konami rovněž chystá (viz str. 72). To celé vás přijde na 1500 jenů (asi

SCEE
president
Chris
Deering



METAL GEAR SOLID: EPIZODA 1?

Epizodní hry na PS2 jsou podle všeho těsně za rohem. Prezident evropské divize Sony Chris Deering nám prozradil, že nová cenová strategie bude podporovat jasný výběr, a namísto 30 úrovní ve hře s 30 librami tak možná dostanete 10 úrovní ve hře za 10 libru.

Víceepizodní vývojového oddělení Sony Phil Harrison již ještě o úrovní dle předpovědi doba, kdy si budeme každý den stavovat novou hru a při jejích hraní se rozhodovat, kterým směrem se vydá příštího dne. Idea je ta, že se hry se stane něco jako televizní seriál, ovšem protože reakce hráčů budou individuální, bude v průběhu dle docházet ke změnám. To se pak bude v zastánání mluvit o hodné zajímavých věcech...

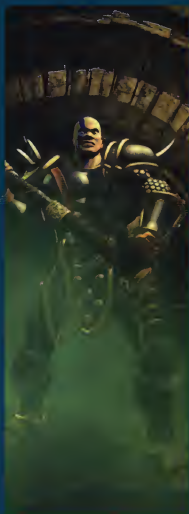


Můžete si koupit DVD ne sekvenční z E3, nové ilustrace od Hiroshi Shinkawa plus sekvence ze ZOE hry o robotech, kterou Konami rovněž chystá (viz str. 72). To celé vás přijde na 1500 jenů (asi

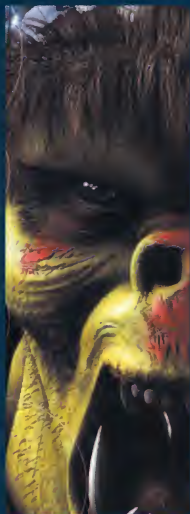
600 Kč) a dle je možné si objednat na webovské stránce Konami: www.konamistyle.com. Bohužel k dostání je pouze pro japonské zákazníky, takže pokud nemáte japonskou strážku. ■

Odjakživa jste chtěli být...

(můžete zvolit více možností)



... barbarem ☐



... orkem ☐



... agentem ☐



... sextombou ☐

Poznejte sebe sama!

**PRÁVĚ
V PRODEJI**



Srpnové

score®

Warcraft III • Diablo 2 • Deus EX

JAK

JAKMILE JEDNOU
PODLEHNETE TLAKU
PLAYSTATIONU, NENÍ
UŽ VAŠ MOZEK TAK
DOCELA VÁŠ. PROVĚŘ-
TE SI S NAŠÍM 100%
VĚDECKÝM TESTEM
STAV SVÉ PSYCHIKY
A ZJISTÍTE, JAK
DALECE JSTE JIŽ
PODLEHLI HERNÍ
DEFORMACI.

JSTE



NA TOM S HLAVOU?

Ta sedá skříňka, kterou máte pod televizí, to není jen zábavné hrací zařízení. Je to stroj, který neodvratně mění vaše myšlení - aniž byste si to uvědomili! Večer za večerem vás učí, jak reagovat na extrémní situace v nejvyšších představitelích rychlostech. Víkend za víkendem se vám vaše pokorná PlayStation zavrtává hlouběji do mozkových závitů a vyvolává změny, jejichž dlouhodobější účinky ještě nejsou plně prozkoumány. AŽ DOSUD!

Každý, kdo řídí auto, se rozhodně někdy dostal do situace připomínající *Gran Turismo*, kdy instinktivně při bráni zatáčky sešlápl plyn a tepne pak si uvědomil, že vyběhl zakřutý brzděním o cizí auto není na

trase Pyšely - Velká Hledebe přišli obyčejným jevem. A příznějším si, kdo z nás si při jízdě tramvají, plně potácějících se důchodců, kteří se dožadují námi zabraného místa pro invalidy, nevybavil *Resident Evil*, a kdo z nás nezatočil mlt v tu chvíli sbeob brokovnicí, aby jim ustříli invalidní průkaz i s horní částí těla? Jak daleko však tohle herní pomatění zašlo? Do jaké míry může být mentální deformace klasifikována ještě jako „bezpečná“ - a odkud vám hrozí emocionální časovaná bomba? PSM se domnívá, že s ohledem na blaho celé společnosti je vaší povinností provést si vědecký test osobnosti. Právě proto vám teď nabízejí následující otázky, které by vám měly pomoci zhodnotit míru ovlivnění vašeho mozku PlayStation. A VAŠÍ DUŠE!

Násilí ve videohrách: Velká diskuse



Po hraní Quake II.

- Cítíte v duši mír a lásku k celému světu..... ☐
- Hry vám lhalý. Zastřelení po pár minutách nemži. Musíte je pracně zakopávat doma na zahrádce..... ☐
- C) Zkoušíte přemluvit rodiče, aby koupili větší zahradu..... ☐



Po hraní Air Escape.

- Jste rozhořčení a hned se svými spoluvěrci z Greenpeace chystáte protestní demonstraci na ochranu opic..... ☐
- B) Trénujete chytání opic v hospodě..... ☐
- C) „Promiňte, spíš se přeci může kašdý. Jistě sám uznáte, že vaše žena velice připomíná... Jestli jsem ji musel mlátit palicí?“..... ☐

Co vidíte na obrázku?



- Motylia..... ☐
- Obličej..... ☐
- Zrůdnou bezohou a bezkrouhou oblidu s krvavými očima a nosem větším než celé její tělo. Kriste pane, to je Rayman! Dejte to pryč! Maminko!..... ☐

Představte si scénu...

1. Jdete po ulici a najednou uslyšíte, jak se k vám blíží povědomé kroky - je to váš starý známý kámoš opruz. Určitě bude zas chtít pójít peníze. Naštěti vás nevidí přicházet.

Vy teď.

- Schováte si peníze do ponožky, pak se přinutíte k přivítání grimase a co možná nejvidnější ho pozdravíte..... ☐
- b) Skloníte hlavu, nahrbíte ramena, uprete pohled na chodník a pokusíte se projít, aniž by si vás všimnul..... ☐
- c) Přilepíte se zády k nejbližší zdi, ukryjete se ve stínu, dokud neprojde kolem, pak vyskočíte, zaútočíte zezadu a s krupnutím mu zlomíte vaz..... ☐

2. Vyrazíte na exotickou dovolenou za historickými vykopávkami. Co byste si přáli vidět?

- Trosky Pompejí..... ☐
- b) Egyptské pyramidy..... ☐
- c) Laru Croft nahoré bez..... ☐

3. Právě vás v pouliční rvačce někdo zmlátil do kulíčky. Co uděláte?

- Tváříte se, že teď ho máte přesně tam, kde jste chtěli..... ☐
- b) Použijete starou indianskou fintu - brečíte a prosíte o milost..... ☐
- c) Jste v pohodě. Ten bude ještě litovat, že se do vás navázal - jen co si konečně vzpomene na to kombó, kterým se vysílá fireball..... ☐

4. Pan lékárník vás informuje, že momentálně na skladě nemá žádný zásob na nohy. Co uděláte?

- a) Zkusíte jiný obchod..... ☐
- b) Začnete se mýt nohy..... ☐
- c) Vysajete z lékárníka magii a uzdravíte se kouzlem Nesmrd..... ☐

5. Nemáte lístek na koncert své oblíbené skupiny. Co uděláte?

- a) Pokusíte se ho vysomrovat od některého z návštěvníků..... ☐
- b) Pokusíte se vlíst do přízně hliďade tím, že mu půjčíte svůj přítelkyni na hrani..... ☐
- c) Pokusíte se kolem hliďade proklouznout v lepenkové krabici..... ☐

6. V baru na druhém konci města máte schůzku s obchodním partnerem.

Potřebujete se tam dostat co nejrychleji, zvolíte tedy...

- a) Pojedete autobusem. ☐
b) Vezmete si taxi. ☐

c) **Dosprintujete na nejbližší silnici, donutíte projíždějící vozidlo zastavit, vyhodíte řidiče, vypálíte co nejvyšší rychlostí a budete se snažit přejet co nejvíce chodců** ☐

Co když...

7. Snažíte se přijít na kloub podivným zvukům, které se ozývají ze sklepa a zaporujete sličkou černou krysu, jak běží proti vám. Co uděláte?

- a) Dáší se na rychlý ústup a pak zavoláte místní devaluační stanici. ☐
b) Zaženete zvíře na útek hlasitým zpěvem písní skupiny Lunatic (humánnější jedinci můžou použít kopanec).... Koneckonců to, že je to jen krysa, neznamená, že postrádá hudební citlivost. ☐
c) Nenecháte se zmást neškodným obalem. Krysa je určité zmutovaná a každou chvíli se promění v nechtutné, pětmetrové monstrum. Patrně už stihla nakazit všechny v domě. Je nutné všechny pozabíjet dřív než bude pozdě! ☐

8. Af to zni jakkoliv nepravděpodobně, setkáte se tváří v tvář s obrovským, oheň dšícím, lidí polykajícím robotem s laserovými očima, který má očividný zájem na vaší smrti. Je šestkrát větší než vy, má sílu 200 muzu a takovou výzbroj, že by kldmle mohl zničit celý kontinent nebo i sedm. Co uděláte?

- a) Omdlíte. ☐
b) Pokusíte se mu vysvětlit, že mř a... teď si zrovna nevzpomínáte na to druhý... no prostě zvltníte nad tím... Pak radši omdlíte. ☐
c) Jenom sedm kontinentů? A kvůli takovému křiplovi jste museli vstát od Xeny? ☐

9. Vzbudíte se po dlouhém období bezvědomí a zjistíte, že jste v neznámém dřevěném domě, o který pečuje krásná žena. Ta vám prozradí, že na její vesnici nedávno zautočlili vojáci zdejšího zlého pána. Co na to řeknete?

- a) „Tak dost srandy, milostivá. Nechte tě Šakšarmy, než zavolám příslušný.“ ☐
b) „Sakra, měl bych přestat mchat heroln s gumovými medvídky.“ ☐
c) Nezdružujete se mluvením a hned si

v praxi ověřte, jestli vám za zrnsliněnl klesnou body skilu Přesvědčení. ☐

10. Octnete se v koutě temného opuštěného hradu a ze všech stran na vás dotírá banda krvežíznivých zombíků, co uděláte

- a) Takhle velký hrad prostě musí mít únikový východ. ☐
b) Vzpomenete si, že jste po rodičích vlastně katolík a zkoušíte se modlit. Bohužel, jediné modlitby, které vás napadají, obsahují slova jako „Můj vládce temnot“, „krev stříká“ a „sex s kozlem“. Jo, nemě-

Už jste někdy...

Považovali svůj batůžek za inventář?.... **Ano/Ne**
Snažili se někdy najít slabinu svého šáfa?.... **Ano/Ne**
Přistihli se, že při pohledu na bezpečnost kameru saháte pro pistolí?.... **Ano/Ne**
Házíte po předjíždějících autech slepice a leklé ryby?.... **Ano/Ne**
Snažíte se rozmlátit všechny bedny v okolí, jestli v nich nenajdete náboje?.... **Ano/Ne**
Dožadovali jste se někdy v hospodě seřvování pozice?.... **Ano/Ne**

li jste tolik poslouchat black metal. ☐
c) Vkrádá se vám do oka slza dojetí. Všichni vaši známi z Resident Evilu zaskočí na kus řeči. Vytahujete z příhrady povázanou motorovou pílu podepsanou samotným Bruceem Campbellem a nahodíte ji. Mejdán začíná. ☐

POČÍTÁNÍ SKÓRE

JE ČAS ZHODNOTIT VAŠE ODPOVĚDI A ODHAJIT CELKOVOU MÍRU MENTÁLNÍ ODOLNOSTI (MMO). JAK MOC SE VÁS MOZEK PODDAL VLIVU, JIMŽ BYL PŘI HRANÍ HER VYSTAVEN?

Vždy jeden bod si přičítáte za každé zaškrtnuté C a také za každé „Ano“ v rámečku Už jste někdy.

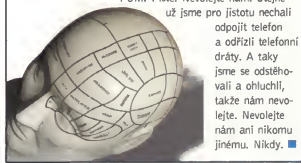
Počet bodů	MMO	Vyhodnocení
0	Vysoká	Plně ovládáte své mentální pochody a vaše playstationové zážitky se na vás nijak hlouběji nepodpaly. Je vidět, že jste to hraní pěkně flákal!
1-3	Střední	Vaše odolnost vůči zážitkům z herního světa je malinko snižena - schopnost odputat se od nich však zůstává ve zdravých mezích. Zamyslete se nad sebou.
více než 4	Nizká	Pozor! Pozor! Paříte k nenapravitelným pařanům a hrozí vám nebezpečí zářty mentální integrity. Vypravte se k nejbližšímu psychotrovi, který by vám měl všechny polygonové návyky vyhnat z hlavy pomocí obtížné terapie složené ze skotských stříků, elektrošoků a vymýnání mozku novým jarem s vůní citronu. Věřte nám, vážíme si vás. Ale ráději nám novelejte.

Ať už jste dopadli jakkoliv, nemějte obavy. PSM věří, že dlouhodobé používání PlayStation příznivě působí na myšlení, vynalézavost a představitivost. Ale máte-li víc než čtyři body, stejně nám novelejte.

Mentální aritmetika

Podářilo se vám nasbírat hodně „čektek“? Gratulujeme. Jste výštní jedinci, naprosto posedlí videohrami. Pokud se vaše schopnost psát ještě nezúžila na napsání vlastního jména do tabulky vítězů, popište nám svou posedlost maximálně 25 slovy a my nejvyššíatější popis odmělné skvělou hrou, která je zároveň nejovšeštěnějším psychologickým testem: Resident Evil 3. Své výpovědi zasílejte pod heslem „Mágor jsem a magor budu“ na obvyklou adresu PSM. Píšte. Nevolejte nám. Stejně

už jsme pro jistotu nechali odpojit telefon a odřizli telefonní dráty. A taky jsme se odstěhovali a ohlučili, takže nám nevelejte. Nevolejte nám ani nikomu jinému. Nikdy. ■



NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...



Filmové kočičky John Woo Rebel Mel Monstra a zrudý

Plus:

Kompletní filmový servis

Recenze premiér, soundtracků, VHS a DVD

**ŠESTÉ ČÍSLO
TOTAL FILMU
JE PŘÁVĚ V PRODEJI**

**39
Kč**



JMENO:

LMA MANAGER 2001

POZNAMKA:

**CODEMASTERS
POKLÁDAJÍ ZÁKLADY
PRO PŘÍŠTÍ SEZONU.**

SPECIFIKACE

STYL:	Fotbalový manager
YDAVATEL:	CodeMasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Podzim
HOTOVO:	65%



Trénujte práci jak v poli, tak v pokutovém území (nebo prostě nechte hlavního trénera, aby to odělal za vás).

O kamžitý úspěch *LMA Manager* v rámci žánru fotbalového managementu bylo, jako by u nás vyhrál ligu Liberec nebo Blšany. Hra se vynořila omluk, zametla se silnicí s počínajícími podniky EA, Edosu a Infogrames a stala se nejvíce senzací od doby, kdy Manchester před dvíma lety senzacně zavrtil nepříznivý stav ve finále Ligy mistrů. Nyní budou CodeMasters bojovat o udržení přední příčky v ligové tabulce.

Stejně jako Alex Ferguson každý rok nakupuje nové hráče, aby posílil své mužstvo, producent *LMA* Simon Prytherch vybíval svého šampiona několika novými prvky. „Nechtěli jsme vytvořit jen standardní pokračování s updatovanými statistikami, takže celá hra dostala od hlavy až k patě nový design“, říká. Jednou z nezapadných změn je vzhled hry. Máme teď novy, jasny, moderní vzhled, který si podřídil přístup přes směrová tlačítka. Nová podoba se promítla i na dějové obrazovky, které teď vypadají jako interaktivní televizní kanál. Díky tomu všemu je teď hra mnohem přístupnější a snáze se ovládá.

Značného vylepšení se dočkalo také AI zápasů, aby dokázalo vystihnout všechny nuance všech taktických pohybů, pokračuje Simon, ne bez nadšení pro toto téma. „Podarilo se nám dosáhnout větší rozmanitosti a realističnosti 3D animací, takže je

rozdíl patrný na první pohled. AI řídí kompletní simulaci zápasu a funguje lépe, než jste kdy viděli v jakékoliv akční hře.“

LMA Manager se soustředí na rozvoj individuálních schopností jednotlivých hráčů, ale vydání 2001 klade důraz na kombinaci dovedností, vynalézavosti a týmové hry jak v poli, tak v penaltovém území a pomáhá vám tak procvičovat přihrávky a pasy. Pokud by toho na vás bylo i s ostatními povinnostmi, jako je podepisování nových smluv a ukládování vyššího velení, moc, můžete trénink zádky světit hlavnímu koučovi.

Klan gaučových manažerů najde v *LMA* 2001 více než 300 klubů a 8000 hráčů, na seznam přibylý tým ze Skotska a nechybí žádný z významných domácích ani evropských pohárových zápasů. Aby měl Simonův tým jistotu, že jsou všechny zářezné zápasů řádně a realisticky prezentovány, obrátil se na League Manager Association, která hře také propůjčila název.

Ovlivní všechny tyto změny snadnost zvládnutí celé hry? Zřejmě ne. „*LMA* 2001 byla vytvářena se záměrem přinést přístupnou hru s detailností nevidanou ani na PC. Myslíme, že teď máme nejlepší hru v oblasti fotbalového managementu na všech platformách.“ Takže CodeMasters vedou 20. ■

Steve Merrett



Celá hra dostala v novém vydání i nový design s několika informačními novými prvky.

PROFIL

SPOLEČNOST:	Blitz Games
JMENO:	Simon Prytherch
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent/šéf týmu
HISTORIE:	U CodeMasters začínal na hře Pete Sampras Tennis. Vloni se stal producentem první hry <i>LMA Manager</i> .
VLIV:	Tým kopudví přilísl nezkonmal jiné manažerské hry. Vydání 2001 byla spíš ovlivněna sebovými stránkami a interaktivní televizní designem.

CITAT:

„Celá hra dostala od hlavy až k patě nový design.“

JMÉNO:

TITAN AE

POZNAMKA:

STAR WARS SE POTKALY S MANGOU A CHUDÁK MATKA ZEMĚ SE OTŘÁSILA V ZÁKLADECH. TITAN AE NA TO JDE BEZ OKOLKŮ.

SPECIFIKACE

STYL: akční adventure

YDÁVATEL: Fox Interactive

VÝROBCE: Blitz Games

DATUM VYDÁNÍ: listopad

HOTOVO: 72%



Filmu propůjčili své hlasové talenty Matt Damon a Drew Barrymore, nicméně ohledně hry to dosud není potvrzeno.

Co to vlastně znamená ta zkratka AET? Podle všeho 'After Earth' (neboli po česku 'Po Zemi' - miněno po jejím konci). Naše matička Země totiž dostala pořádně na zadek od rasy vetřelců známé jako Drej. Lidstvo pak bylo rozpráeno po galaxii, přičemž našim úkolem bylo, než začne zamořovat mimozemšťany o nějaké ty drobné, a když nedají, tak alespoň o cigo. Pak se ale na scéně objevil hrdina jménem Cale. To pouze on zná tajemství stracené lodi Titan, která může lidstvo spasit.

To je pořádný příběh, nicméně ve hře by jeho zápletky měly hrát významnou roli, protože hra se nechala inspirovat stejnojmenným animovaným sci-fi filmem (v Evropě se objevil letos v srpnu) společnosti 20th Century Fox (blíže o detailech na straně 28). Zda na příběhové líně skutečně záleží, jsme se zeptali Philpa Olivera, výkonného ředitele softwarové společnosti Blitz Games. „Dějová líní filmu šla do hry transformovat překvapivě dobře. Ve filmu se s hrdinou setkáváme na několika kosmických lodích různého typu, na nichž navštěvuje četná a velice zajímavá prostředí. Abychom to vše dostali do hry, přišli jsme na nápad udelet dva na první pohled odlišné herní styly: tím prvním je akční adventure ve třetí osobě obsahující hádanky, spoustu průzkumování a také četné bojové scény, jak se zbraněmi,

tak bez nich. Tyto sekce jsou pak propojeny trojrozměrnou střelnicí, v níž hráč ovládá nejručnější kosmická pravidla, přičemž každé má specifické letové vlastnosti i vzhled.

Zajímavé. Hry, které se snaží o dvojí pojetí často končí jako propadlé, nicméně sci-fi stojí a padá se stavností zobrazené techniky. Oliver nám k tomu řekl: „Celá hra je doslova zamořena zbraněmi - najdete zde pastí, miny, granáty, plamenomety i zbraně s vetřelickou energií. V jedné úrovni dokonce můžete své nepřátele likvidovat nalezenou čelistí mrtvého vetřelce.“ Pak tu na vás čekají lodě, což mohou být malé a obratné bitevní moduly, mohutné bitevní křižníky anebo dokonce, spíše taková vetřelická věc než skutečná kosmická loď, jak říká Oliver. Tentýž přístup k leteckým/střelnicovým prostředím a úkolům se přenesl i do samotných misí. „To, jak úspěšně hráč dokončí předchozí sekci hranou ve třetí osobě, má bezprostřední vliv na jeho následné zacházení s kosmickou lodí. Na jedné úrovni dokonce hráči ovládají silně poškozenou loď, která mří do zemske atmosféry a její ovládání se se vzrůstajícím poškozením stává stále obtížnější.“

Jenom doufáme, že hra vždy vědas, dokud budeme mít v živé paměti film. ■

Mark Donald



Můžete hrát jako Cale a být "tvrdák" a nebo jako Akima a být lepší pilot.

PROFIL

SPOLČENOST: Blitz Games

JMÉNO: Philip Oliver

ZAMĚSTNÁNÍ: Výkonný ředitel

HISTORIE: Zkušenosti: Philip s bratrem Andrewem dělá hry od roku 1981. Společně rovněž založili r. 1991 Blitz Games.

VLIVY: Sekce ve třetí osobě lze přirovnat k Tomb Raiderovi, zatímco lineární střelnicové části se naseu ve znamení Starfox nebo Omega Boost.

CITAT: „Nepřátele můžete likvidovat nalezenou čelistí mrtvého vetřelce.“

Palmky, tak tohle určitě nebude Ostrava. *Driver 2* vás zavádí do proslulého Las Vegas.

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Reflections
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Listopad
Formát: PlayStation1

S tejně nevyhnutelně, jako den střída noc, jako po flámu přichází bolení hlavy, existují jisté pravdy týkající se videoher -

FIFA bude jedničkou ve fotbale, velikost *Laifny* podprsenky se bude stále zvětšovat a pokračování budou horší než originály. Když se z *Hitu* stává *Hit 3* a poslední dokonce ještě *Hit 3*, nemůže to dopadnout jinak, než že pokračování hry prostě ztratí cestu. Nikdo neříká, že takové *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Colin McRae* apod. neudělají během těch let obrovský krok vpřed, nicméně může někdo s klidným srdcem prohlásit, že je *Gran Turismo 2*, jakkoli je to nepochybně lepší hra, nadchlo stejně jako původní hit od Polyphony? Tak schválně.

Tím se dostáváme k *Driverovi 2*. Proč všechny ty zápor? Za to mohou u *Reflections* - nebo spíše za to může pán, který nám zrovna po naší pravé ruce ukazuje novou hru s auty, výkonný ředitel *Reflections* Martin Edmondson. „Snažíme se lidem poskytnout nějaký skutečný důvod, aby si šli pokračování koupit, nejde nám o to přihnout pouze pár extra trati,“ vysvětluje muž stojící za originálem, jehož se prodalo na 4 miliony kopií.

TEXT: Mika Goldsmith Foto: Martin Burton

OHNIVÁ KOLA

MINULÝ ROK SE DOSLOVA ODNIKUD VYNOŘIL *DRIVER*, ABY SE STAL NEJŽHAVĚJŠÍM HITEM NA PLAYSTATION ZA ROK 1999. DOKÁŽE BYT O 12 MĚSÍCŮ POZDĚJI JEHO POKRAČOVÁNÍ STEJNĚ ÚŽASNÉ JAKO ORIGINÁL? ABYCHOM TO ZJISTILI, VRÁTILI JSME SE NA MÍSTO ČINU.

S pokračováními to nemá Edmondson lehké, a byť je jeho nová hra bezpochyby právě pokračováním úspěšného originálu, je pevně rozhodnut udlát z *Drivera 2* víc než jen vatu, která by vyplnila mezeru do doby, než bude řada na *PlayStation2*. Od animace postav k designu silnic, od rozhodnutí *Reflections* odklonit se směrem k většímu realismu až ke skutečnosti, že z toho ZATRAČENÉHO AUTA MŮŽETE I VYLÉZT - vše navlečuje tomu, že až se *Driver 2* letos v listopadu objeví na trhu, rozhodně nebude strádat kvůli oně strašlivě dvojce na zádech. Důkaz? Tak nějaká fakta...

Příběh

Hlavní agendou za dějem *Drivera 2* je podle Edmondsonových slov snaha „udělat hru výkonnější a vtáhnout lidi dovnitř“. To

znamená nové postavy, nové dějové zápletky a především spoustu nového dobrodružství, které čeká na toho hlavního muže - Tannera.

Hra začíná v Chicagu, kde to právě vypadá na značnou změnu rovnováhy ve zločnickém podsvětí. Pink Lenny, úlisný účetník nedávání proslulého amerického krále podsvětí Solomona Caina, se právě chystá prodávat klíčové informace Cainovi nejvládnějšímu konkurentovi, jímž je záhadný brazilský gangster, jehož jméno dosud neprozradíme. Tanner a jeho parák Tobias Jones proto musejí znovu jít do toho, v útajení se postaví na stranu Solomona Caina, pomoci mu najít Pinka Lenného a tak všem překazit plány - během příběhu se dostanou do Havany (Kuba), Las Vegas a nakonec i do Ria.

Kde se schovává Pink Lenny? Prohlédne Caine Tannerovy skutečné motivy? A kdo je

„Nové postavy, nové zápletky a hlavně nová dobrodružství pro hlavního hrdinu Tannera.“

„Driver 2 rozevřel svou polygonovou náruč, aby v ní uvítal mezinárodní zločin.“



Nejenom že si můžete vyzkoušet takového monstra, ale trochu se i přecvičíte v realismu. Vidíte to logo Diesel?



onen záhadný brazilský gangster? Reflections prozatím nechťj nic prozrazovat - rozhodně vás toho ale čeká víc než jen zuřivé mačkání jednoho tlačítka a následné přeskakování do další mise (což autoři sami považují za největší chybu originálu). Nejenom že je tato zápletka na způsob Gaunerů či Francouzské spojky mnohem zábavnější než skečovitý příběh původní verze, nýbrž je vyprávění doprovázeno kompletně předělávanými střihovými scénami, takže teď se můžete těšit na detailní animaci oblíbených rysů a synchronizaci pohybu rtů s namluveným zvukem.

Města

Zatímco v původní hře se vše odehrávalo výhradně na území Spojených států, druhý díl hry svou polygonovou náruč poněkud rozevřel a na scéně uvítal fenomén zvaný mezinárodní zločin. Tannerovo pátrání po Pinku Lennym jej zavede z Chicago do Las Vegas, pak do Havany a nakonec do Ria, kde na něj čeká velké finále. Zatímco většina vývojarů by si vybrala třeba Londýn nebo Paříž, Edmondson dal podle svých slov přednost „větší rozmanitosti“. Každé město ►

AUTA? SPOUSTA!

SKOČTE DO AUTA! NEBO DO SANITKY. A CO TŘEBA ŠKOLNÍ AUTOBUS? A NEBO...

Zatímco originál zůstával věrný silným bourským ze sedmdesátých let, Driver 2 obsahuje víc než jen tyto očekávané stroje. A tak si nejenom můžete vyzkoušet takové monstra, jako třeba Chevy Bell Airs v Hevně („Ono se tam v těchto autech skutečně pořád jezdí“, dukaže se Edmondson), ale Tanner může umst jakýkoliv vůz ve hře. A tak můžete uvestnout ze volant kamionu, požárního vozu, ambulance, autobusu nebo nákladáku. Autoři sice ještě musejí zapracovat na fyzice každého modelu, leč i tak už je teď jasně, že honitka po Chicagu v sanitce bude jedním ze skvělých momentů hry. Kam jsme jenom zalezili tu kertičku od pojistčiny?





Vlevo vlevo těch nových aut a silnic na vás močející dopom udělá samostatně zpletní vizuální stránky - počet polygonů byl podstatně zvýšen (u aut až o 30%) a do hry bylo vloženo navštívením v reálném čase.



“Čekají na vás četné objíždky, zákoutí a taky zkratky, díky kterým můžete Lennym nadjet.”



OBSAZENÍ

POSTAVY, KTERÉ NAJDETE V DRIVERU 2

Zádný příběh se nepohybuje neobdaje bez postav. Ty v původní verzi hry byly spíše parodií na akčních postavami. Tentokrát se ale můžeme těšit, že hra bude mít více z *Francouzské spásky* než z *Starých a Hutche*, tj. bude mít větší mluvu realismu a více smoci. Postavy vás prostě doprovodí budou zaimat.

JMÉNO: TANNER
Charakteristika: Ridi, hrdina, American, třicet a něco, tvrdý chip, atlet, neobdýrný.

Připomíná: Trochu Roberta Redforda, hodně Clint Eastwooda.

JMÉNO: TOBIAS JONES
Charakteristika: Tannerův parák, American, třicet a něco, spolehlivý.

Připomíná: Eddie Murphyho a Willa Smitha (ale sympatičtější).



JMÉNO: PINK LENNY
Charakteristika: American, zrádný, atický, táhne mu na 40, má nadšnou, nervózní, poť se.

Připomíná: Tlustou verzi slizkého daného týpka z *Nedokonalých*.

JMÉNO: SOLOMON CAINE
Charakteristika: Boss, hlavní muž v Chicagu a Las Vegas, vynálezce American, píseň, velký.

Připomíná: Samuela L. Jacksona a Al Capana.



JMÉNO: JERICHO
Charakteristika: Cínový zaběh, American, inteligentní, brutální, silný, vztekavý.

Připomíná: Christophera Walkena.



JMÉNO: ALVARO VASQUEZ
Charakteristika: Riká se, je právě tohle by mohl být ten záhadný brazilský gangster...

Připomíná: Těško Nict...

► obsahuje asi 30 kilometrů silnic, na 150.000 budov a předmětů (oblasti jsou mnohem rozlehlejší než města v původní verzi). A nejenom že se zvýšila kvantita, nýbrž i kvalita. „Počet polygonů ve scénářích se zvýšil zhruba o 20%“, prozrazuje Edmondson. To dokonalé souzní s deklarovanou touhou po větším realismu a mělo by vyřadit menší grafické neduhy, které sužovaly originál.

Další zlepšení - podle Edmondsonovy manýry „optimalizovat, optimalizovat, optimalizovat“ - spočívá v tom, že mapy měst se teď automaticky odědí podle směru, jímž se právě ubíráte. Tady máme nádherný příklad pozornosti, jakou u *Reflections* vnášeli tem nejmenším detailům, nicméně tato změna má i praktický důvod. Jaký? „Nejrychlejší cesta není vždy ta nejkratší“, vysvětluje Edmondson. Čekají zde na vás četné objíždky, postranní uličky, zákoutí a taky zkratky,

díky kterým můžete Pinkovi Lennymu nadjet. A tím se hladce dostáváme k...

Silnice

Schválně kdo z vás si všiml, že původní *Driver* neměl zakřivené silnice, ale pouze pravouhlé zatáčky? Nikdo? Možná proto, že jsme všichni měli plné ruce práce zvládnout ty obraty o 90° s pomocí náhelníků. V *Driveru 2* budou mít krajiny skutečně zahnuté silnice. Nejenom že se tím města stávají zajímavějšími, ale v kombinaci s větším počtem extra aut to přispívá k tomu, co Edmondson nazývá „o šibbových *Gran Turismo*“. Ne snad že byste se měli těšit na honičky japonských superaut po Tokiu, ale jak vysvětluje Edmondson: „Pokud prostě jedete z bodu A do bodu B, je to mnohem zábavnější než v první hře.“ Leč dlužno dodat, že Edmondsonova představa o „zábavnějším“ se asi trochu liší od před-

stav, jakou má většina z nás - člověka napadnou úchvatné skoky přes mosty a saltá s obrátem o 180°, jeho zase nájezdy a výjezdy na dálnici. V *Driveru 2* totiž musíte najet až s jízdy z dálnice přes dopravní mimoúrovňové nájezdy a výjezdy. Pokud chcete z dálnice sjet, musíte jet přečíslovku v správném pruhu a dobře najet do výjezdu. K tomu si přidejte větší počet aut (s možnými dopravními zácpami) a hned vám dojde, že uniknout policajům bude mnohem těžší.

Hra

Driver 2 hra se hraje velmi podobně jako originál (zhruba 50% původního kódu bylo převzato a zůstávají i nějaké rysy, jako třeba režim Director), *Reflections* přidali režim pro dva hráče na rozdělené obrazovce. V tomto režimu se nemůžete hrát jednotlivě, musíte hrát, nicméně autoři přidali několik miniher, než mají zavedení této novinky ospravedlnit. Můžete se tak těšit na honičky, orientace laděné jízdy na čas a dokonce i režim Destruction, kde by se mělo představit hned několik nových vozidel (je vám to jasné? auta! a spousta!), a to v nejrůznějších karambolech a následných deformacích, které jenom potvrzují nastoupenou cestu

„Zatímco hra se hraje velmi podobně jako originál, *Reflections* přidali režim pro dva hráče.“

„Z Director Mode vypadají mise jako skutečné minifilm.“



[Dole] Fekta: Zjerm Martina Edmondsona o deformované aute začal u tub se zubní pastou a u posedišti seriálu Dukes Of Hazzard. Více v příštím čísle...



„Tanner může vystoupit z kteréhokoliv auta, které řídí, a jiné zase ukrást...“

k většímu realismu. Rand verze Drivera 2, již jsme měli možnost vidět, nebyla v žádném případě ještě hotová, nicméně přesto jasně ukázala, že nové rysy, například větší počet polygonů a osvětlení vozů v reálném čase, byly přidány, aniž by musela být nějak obětována rychlost.

Ono vylézání z auta

Nenechte se mýlit, Driver 2 je hlavně o Fizeni – právě to totiž u Reflections směřuje nejlépe a ovládná vozů si podrželo své původní intuitivní ladění. V době, kdy všichni, od specializovaných časopisů až po deníky, sáhli podle referují o PlayStation2, by člověk pochopil, kdyby autoři jednoduše duplikovali původní hru, přičemž skutečně nové prvky by si schovávali až na okamžik, kdy Driver vjede na PlayStation2, což by mělo být na přelomu let 2001/2002.

Ale tak tomu vůbec není. Reflections hlavně chtějí reagovat na výtku, že jejich

NAJDĚTE ROZDÍLY

OD FOTOGRAFIÍ K POLYGONŮM. DÍKY DŮKLADNĚMU VÝZKUMU. POKUD JE TO VE MĚSTĚ, JE TO I V DRIVERU 2...

Ve vývojeřské brněně se neprospěje snadno - denášená pizza, kódování, dlouhé noci, uzávěrky, kódování. Ale občas přijde chvíle, kdy to za to fakt stojí. To když třeba Ref-

lections vyslelo své prvotní, aby přesně zmapovali jednotlivé ulice. Výsledky můžete vidět zde, od káin v Las Vegas až po kubánské hrbitovy zobrazené s uchvatnou mírou detailu, a to díky

hodinám videozastěže a hromadám fotek shromážděných výjimečným týmem. Nicméně nadakajete, že v Driveru 2 svidíte Prahu, tam aš výjimečný tým cestu jen tak nanajde.



Nalevo, zadní strana Casina v Las Vegas. Napravo, neprosto totž.



Nalevo, hezká budova v centru Havany. Napravo... zkuste hádat.

hru je „obyčejné GTA ve 3D“, a tak se zaměřili na hlavní postavu Tanneru. ON TEĎ MŮŽE I VYLÉZT Z AUTA! - jinak to popsat prostě nejde. Ale nečekajte žádného Tomb Ráidera v autech - Tanner zvládá nímto auto pouze ty nejzákladnější úkony, jako třeba vypružit nějakého vyplašene - nicméně i tak to svědčí o míře pozornosti, již u Reflections své hře věnují. Tanner může vystoupit z kteréhokoliv auta, které řídí, přičemž tyto scény zabírají zhruba nějakých 15% děje. Díky těmto novincům může dokonce Auto krást. Edmondson dává příklad, „Řekněme, že jste v nějaké uličce a vidíte, jak před vámi týpek skočí do auta a mastí si to prsty. Vezmete si pomalý nákládák přímo před sebou nebo se pokusíte na něm rychliší?“. Při podobném rozhodování budete získate, nebo ztratíte životně důležité vteřiny, což znamená, že pokud budete chit hru dohrát, budete se muset naučit rychle rozhodovat. I když čimostí, které Tanner

provádí, jsou celkem primitivní (například zavírá dveře od garáže, nastavuje vybuznění apod.), každá mise díky nim získává něco z filmových kvalit. Mise začínají i končí s Tannerem mimo auto, přičemž v náhledu v režimu Director vypadají jako krátké filmy. To samozřejmě znamená, že vás na cestách čeká spousta zajímavých novinek, a i když chodíte ve hře stále nejlépe přejíždět (ano, my jsme to zkusili), přece jenom toho mají na práci víc, než jen sedět a chodit. K tomu si připomejte Tannerovu možnost vystoupit z auta a posadit se vedle nich na lavičku a dostanete téměř kompletní realismus, jenž je Driverovi 2 vlastní.

A to by tak bylo - víc už toho o hře nevíme. Reflections rozhodně nespí na zavazadlech, vidíte se zvlášť vývojový tým, zvýšil se počet polygonů, a tak je výsledkem hra, která má do nějakého druhého pokračování daleko. „Chceme pokračovat lidem skutečně důvod, aby si druhý díl pořídili.“ říká Edmondson na samém začátku tohoto článku. V listopadu si budete moci na vlastní oči ověřit, zda tomuto slibu dokázal dosáhnout, či nikoliv. My slizme na něj, na toho chlápka, který po naší pravici provádí kouzla v samém centru Havany... ■

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: SCE

Výrobce: nintendo sho

Datum vydání: září

Počet hráčů: 1

Formát: PlayStation1



WIB RIBBON

DVOJROZMĚRNÝ KRÁLÍK SE POTULUJE PO VISUTÉM LANĚ A V RYTMU BRITNEY SPEARS SI POSKAJUJE PŘES PŘEKÁŽKY. CO TO MÁ, KSAKRU, ZNAMENAT?

Z chorého mozku tvůrce *Pa-Rappa The Rapper*, Masaya Matsuyori, přichází asi nejoriginálnější a nejbizarnější hra, která kdy byla vytvořena. Myšlenka je prostá. Musíte dohlížet na Vibriho - ušatého hrdinu hry - na jeho cestě po bílém provazu, mlátit do tlačítek, aby preskakoval různé překážky, nezamotal se do smyček a dostal se i se svými dlouhými končetinami přes průrvy. A to je všechno.

Vlastně ne tak úplně, ale otázka spíš zní, jak něco tak jednoduchého a primitivního může fungovat v podobě videohry? Během času, kdy jsme si s Vibriem hráli, jsme se s tím králíčkem plně skamarádili. Stane se z něj opravdická postava, kterou musíte chránit před záudnostmi provazu. Můžete se ho dokonce pokusit vystřelit do nebes, protože když přeskočíte dostatek překážek, Vibriho roztáhne křídla, na jeho hlavě se objeví koruna a dostane se na další úroveň. Zkrátka se vám ale dařit nebude, začne se celá obrazovka třást a rozmáže se. Pokračujte v neúspěších a Vib-

ri se přemění v červa. S kostkou místo hlavy. A pak už vás čeká jen smrt. Ve *Vib Ribbonu* jako by bylo cosi filozofického a *PSM* má podezření, že to není náhoda.

Ale zpátky ke hře. Ovládání je velice jednoduché: čtyřmi tlačítky ovládáte Vibriho pohyby, až už skáče přes propasti, spíná na překážky, proplétá se smyčkou nebo se vyhýbá hrotům. Až se do hry dostanete, začnou se tlačítka kombinovat, takže abyste se dostali přes zubatou překážku, použijete dvě klávesy. Pro to, abyste se dostali na konec každé úrovně, potřebujete své skoky perfektně naskladovat. Postupně se totiž zrychluje tempo hudby a s ním i rychlost, kterou se před vámi vynořují objekty. Vibrimu nastávají krátké chvíle.

Bizarrost *Vib Ribbona* má ale na svědomí především právě hudba. Vibri není ve své pustlině na provaze sám - neustále ho obklopují tóny. Přímou na herní disk jsou úchvatné nahrávky japonských hudebníků Laugh And Beats, kteří sem přispívají typicky podivnou a neuvěřitelně chytlavou změtí písní a píštěl. Jinou možností je vložit do mechaniky vlastní CD a pozorovat Vibriho, jak si



Když je Vibri někde mezi králíčkem a červem, vypadá jako nějaký robot. Opravdu.

poskakuje do rytmu čehokoliv, co ve své sbírce najdete - což znamená, že *Vib Ribbon* obsahuje nekonečné množství úrovní a i objekty na provaze se objevují v rytmu CD, které do PlayStation vložíte. No jen si to představte - třeba za ubo-



Vibri se svitlým brem vypadá podél provazu. Skoky způsobilé dělá problémy. Skáčte jako červ.



hého CD Bloodhound Gangu se může vyklubat úžasná legrace, zvlášť když se kolem konzoly sejde víc lidí a všichni sledují bláznivce, který to způsobí na obrazovce. Unělé zvuky Psích vojáků mohou na druhou stranu přivodit pěknou depku, protože chudák Vibří bezútěšně kráčí vsříči nekonečné temnotě. Škýt.

Zpočátku můžete zkoušet různá CDčka a zjišťovat, při kterém si s Vibřím nejvíc užijete. Pro hromadné akce se zase hodí skóre, které monitoruje, jak si každý hráč s danou nahrávkou poradí.



Vypovědát se se smýčkami je jeden z Vibřích amatérských úkolů. Dáte se takovou smýčku nahoru na blok a už je to všechno o něčem jiném.

Vib Ribbon ale zabaví, i když už všichni ostatní odejdou domů. Sóló hry můžou trvat třeba celé CDčko. Da si někdo Metal Machine Music od Lou Reeda? Asi ne. Nápad, že si ke hře mů-

žete místo soundtracku použít vlastní nahrávky, je jedním slovem geniální. Celé hodiny se budete bavit přemýšlením, jak by si asi s obskurními nahrávkami, které jste pod vrstvou prachu na-

šli v různých obchodech, poradil Vibří. A ať už je to Iveta Bartošová, Louie Armstrong, Robbie Williams nebo Moby, věřte, že si poradí. ■

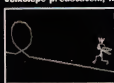
Jan Modrák

TADY PŘÍCHÁZÍ NÁS TURISTA

PSM otavovalo Vibřinu na čtyřech typích popu - v poradí chlapčeská skupina, metalista, vychlastaný twoun a naprosto amatérsky bez nadání.

BOYZONE: A DIFFERENT BEAT

Tohle se Vibřinu líbilo, pět malých malých i-ských kamarádů zpívajících sladkými melodickými hlasy. Nechali jednoduché bloky, které lze překročit nečekaně snadno, jednoduché kruhy a pak už jen konec úrovně a perfektní přeměna v kouzelného aniole. Velikolepe představení, malý kráček a stánou chlapčeská skupina. Takže to máme One kiss (tři různé skoky), Heaven isn't fair (stokrát, stokrát, skok). Skóre: 1503



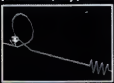
METALLICA: NOTHING ELSE MATTERS

Na bláho kráska si tu výpláči oblíbení američtí metalisté, jmenovitě jejich možná vůbec nejpevnější hůlka. Všechno ale probíhalo překvapivě hladce, jako by to zmeš kýtar provázek na pozadí zmeš. Nás však nezastíla ani v nejmenším - přesto že jsme nemohli pořádně oslavit zvuk, Vibří si na svým úkolem poursil valice. Sice se nadával do neby, ale první slabinu vykon. A my s ním. Skóre: 485



DALIBOR JANDA: HURIKÁN

Rikal si Hurikán, kluk jako ty. Hlas připomíná motorovou pílu - stejně jako už motorák se divíme jak se vůbec Dalibor mohl dostat do soutěhy. Kdo by: ten zvuk se Vibřinu každopádně vůbec nelíbí. Vylézl proti němu úplně překvapivě, ale nevíme, jestli natočil, jednoduše, aby je snadno překročil. Vibří to chvilku vydrží, ale troši opakování. „Kolo se krouží dál, motor už přelci vzduch“ to slyšíte natolik, že předčasné umírá. Skóre: 107



ALL SAINTS: PURE SHORES

Uf. Tak tohle jama opravdu nečekali. Během vteřiny se nás kráček mluví v červu a hned nato umírá. Ze by to zavinil ten amatérský hlas? Nebo skladba vykradená z Medonny? Určitě - překážky se tu vymyřují snad každou vteřinu, trčí tu slisité konstrukce a stědce ji se bezendné průvry, které našemu kráčekovi medají nejmenší danci na náhranu. Tak tedy Vášni Světí? Kdo mohl tušit, že to takhle dopadne. Skóre: 32



Parasite Eve II

BIONOČNÍ MŮRA HROZÍ, ŽE ZAHLTÍ ULICE L.A. STVŮRAMI A MUTANTY.
JAKO KDYBY SI TOHO NĚKDO VŠIML.



Za každou oddělanou stvůru získáte Bounty body neboli BP, což je měna, za kterou si můžete koupit lepší zbraně a vybavení.

Přetřepáváme větší pistole, to jsou slova vašeho kolegy Ruperta Brodericka poté, co vystřílel celý zásobník pistole ráže .44 do hrozivě zmutovaného zombika a do mrtvoly párkrát kopl, aby se přesvědčil, že ta stvůra je fakticky tuhá. Možná trochu puntičkářský přístup, ale lady se vyplácí mít se na pozoru.

V *Parasite Eve II* na vás čeká role hlavní hrdinky jménem Aya Brea, zručné pistolnice z FBI. Ve stále kalifornském je cosi smilejší a je právě na vás to vyšetřit. Vše je tak připraveno pro mohutný lov na monstra v prostředí současného světa. Square doufá, že se hru podaří vydat v první polovině září, protože právě do této doby je děj situován.

Scénář je důvěrně známý: musíte prozkoumávat prostředí nahlíženě z takových úhlů kamery, které ve člověku vyvolávají stihomamně představy. Jedinou útechu vám skýtá pistole v ruce, ale ani ta vždycky nestačí, protože na vás čeká bestiar nevidaných zvěí. Boje probíhají v reálném čase, přičemž vše se točí

kolem vaší pohotovosti a možnosti automatického zaměřování.

Že vám to něco připomíná? Square sice nikterak výrazně nepodporová srovnání s *Resident Evil*, leč ve skrytu duše jistě doufá, že my, milovníci úchvatného *Res*, po hře skočíme jako hladový pes po kosti, aniž by se nám něco muselo složitě vysvětlovat. Pistole, monstra a puzzle, to je už několik let dosti lahodný koktejl.

Ačkoli první verze této hry se do Evropy vůbec nedostala, *Eve II* dokáže fungovat i sama o sobě, přičemž k osvětlení předchozích událostí bohatě postučá několik náznaků. Vězte tedy, že se příběh odehrává tři roky po incidentu na Manhattanu a začal s objevem nové formy mitochondrií neboli nitrobohuných částic. Důsledkem je město plné odporých a agresivních mutantů, kteří zoufale potřebují 9mm olovenou léčbu.

Zatímco první díl hry byl z velké části hlavně RPG s občasnými prvky žánru survival horroru, jeho pokračování kladě důraz na akčnost ve stylu *Resident Evil*, byť i zde zůstalo zachováno několik známých erpěgečkových prvků. Parazitní

OFICIÁLNÍ ČESKÁ
PlayStation
HOTLINE



Nepřeskakujete úvodní intro na stránce, protože zápas se počítá a za dobrý výsledek můžete získat nějaké body.

energie hlavní hrdinky jsou ve skutečnosti magická zaklínadla v telekinetickém převleku, jejichž účinnost lze zvýšit získáním zkušenostních bodů. Rovněž za zabíjení mutantů získáváte Bounty body, které ve hře fungují jako hlavní měna, a můžete si za ni kupovat lepší zbraně a výstroj.

Není pochyb o tom, že se Square s touto hrou dobře trefí do evropského vkusu. Nedávno vydané tituly se nás pokoušely získat pro japonské strategie a RPG, ale Eve II má všechno pro to, aby sedla našemu stávajícímu vkusu, a to bez potřeby jakéhokoli úvodu. ■

Zy Nicholson



Z odrazů svědčí a jiných videoeffektů vstávají vlasy hrůzou na hlavě i dospělým chlapcům.

TĚŠTE SE NA...

ZÁŽITEK PLNÝ DĚSU, HRŮZY A NERVYDRÁSAJÍCÍHO STRACHU.



Stačí pouhý pohled na tuto scénu a je vám okamžitě nad slunce jasné, proč se tahle hra nedoporučuje pro děti. I když není to zas tak hrůzné...

PSM NÁZOR

PLUSY

- Vizuálně dokonale
- Elementy survival horror
- Zbraně + sonstra. Co dodat.

MINUSY

- Mechanické pozastávky z RPG
- Nic moc ovládnutí
- Nevzrušená ústřední postava

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Nevyhrutečné srovnání s Resi Evil si spíše pomůže, než odraď od tohoto pokusu Square záhe trochu ozvláštnit. Slučtečnou zvláštností budou ovšem přetrvávající epizodické prvky, stejně jako to, zda přiznání skvělých titulů zvláštní televizní showi.

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-36-99-35

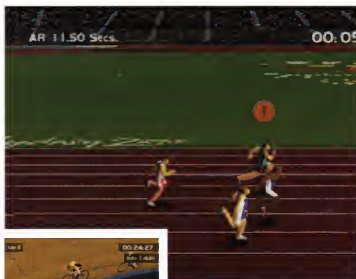
pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00, pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z křeslůkolní sítě na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tato služba přesto Český Telecom neposkytuje.

Sydney 2000

MÍSTEM ČINU JE SYDNEY, UDÁLOSTÍ OLYMPIÁDA

A EIDOS SE NÁM POSTARÁ O HRU. PROHLÍDKA ZAČÍNÁ.



Střelba na asfaltové holkaj je novou disciplínou. Nějaké protesty proti střelbě na neho-ho asfaltové disky?

Bušení do tlačítek je nejdůležitější součástí pohybových her. Pozor na kotníky.

TĚŠTE SE NA...

PRASKLÉ ŽÍLY



Nepřestávejte ve vzpěračských disciplínách tlouct do tlačítek a můžete sledovat, jak se tvář vašeho borce nadměrným tlakem povzbuje barvy do nachu zapadajícího slunce.

F i úvodním ceremoniálu letošních letních olympijských her v Sydney se budou po ploše stadionu batolit lidé oblečení jako medvědi koala. Mezitím léto v Dechách a na Moravě pokročí a my budeme sedět doma, pěkně schováni před deštěm a budeme si hrát simulátor této atletické veleudálosti od Eidosu. Super.

Stejně jako hra Track And Field od Konami, obsahuje i Sydney 2000 při disciplínách jako 100 metrů sprint nebo plaveckých závodech proslulé bušení do tlačítek. Tvůrci ATD však přebírali tradiční olympijské disciplíny a mezi 12, které se v této hře objeví, bude patřit výška, trojskok, klavír a cyklistika. Pokusili se také vytvořit realističtější atlety, se svalstvem vlnícím se jim v australském slunci. Ženy ale stále vypadají poněkud drsně.

Za zmínku stojí disciplína vzpírání, kdy si ve snaze překonat všech osm protivníků nebyvalé dlouhým a intenzivním bušením do tlačítka zrasíte prsty. Mezinárodní vzpěračský kontingent se jen hemží svalnatými obry, a chcete-li nad nimi zvířet, bude to čítat pár opravdu slušných výkonů. Co dalším neobvyklým disciplínám patří střelba na asfaltové holkaj, kde na plochu vypochoďte kníratý pán s kulovnicí a skrz hledáček

na obrazovce se snaží trefovat do letících cílů. Žádná sranda.

Najdete tu ale také rozsáhlý tréninkový režim, který celou hru povyšuje nad čistě arkádovou zábavu Track & Field, ve kterém v závislosti na disciplíně, v níž závodíte, posílujete bicepsy nebo tricepsy svého atleta. Čím větší svaly si vypěstujete, tím dále se dostanete v atletických soutěžích, které začínají na klubové úrovni a končí samotnou

"Když budete pilně trénovat, můžete si vychovat závodníka, který bude moci součtěžt ve všech disciplínách."

olympiádu. Když budete pilně trénovat, můžete si dokonce vychovat závodníka, který bude moci součtěžt ve všech olympijských disciplínách. Nemáte chuť vyrazit si ven a trochu se protáhnout? No dobrá, dobrá...

Možná až přestane pršet. ■

Dan Mayers



PLUSY

- Tréninkové režimy
- Měření i sílovost
- Posiluje prsty

MINUSY

- Pomalé nahrávání
- Atleti jako by z cihel
- Dá se si někdy Track & Field?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Disciplíny v této hře se trochu liší od těch v Track And Field, což rozhodně není na škodu. V tomto stádiu to možná nevypadá zvlášť dokonale, ale díky tréninkovému režimu to bude i v režimu pro jednoho hráče docela dobrá hra.

Dave Mirra Freestyle BMX

JEN RAČTE VYZKOUŠET! BMX SE VRÁTIL NA SCÉNU, A TO V PLNÉ PARÁDĚ!
 JAK JINAK NEŽ NA PLAYSTATION.



Koliky na kolech jsou svislé pro efektivní otočky, tedy pokud jsou vyrobené z česhtého titánu. Mirra bude takhle roztáčet své kolo v halách, na deskových územích stejně jako v neobyčejných bahenních arénách.

TĚŠTE SE NA...

ROZTOČENÁ OCELOVÁ KOLA



Při letu a následné otočce máte možnost dokonale si vychutnat úžasnou a šibabozhonnou snímání. Kamera sleduje hráče, jak šlape dozadu, poskáká při rychlém stisknutí tlačítka ↑ vidíte, jak roztáčí své kolo, znovu šlape dozadu a otáčí se, takže k zabírání na tvář se kamera vrací v okamžiku, kdy je připraven na další trik.

Matemici tomu říkají shlukovací teorie. To je teorie, podle které čekáte celou věčnost na autobus, a pak přijedou tři na jednou. Pravděpodobně rovněž vysvětluje, proč do obchodu přicházejí vždy tři zástupci nějakého herního žánru najednou. Nejprve nás zaválily snowboardové tituly, pak Tony Hawk's a podobné překorné záležitosti. Teď Acclaim představuje první ze svých tří BMX her. BMX? To jako ten motokros pro děcka? Ne, vedle jak ta jedle...

Nedávno se rozpoutala vášnivá debata o tom, co je větší odvaz, zda skateboardy či BMX. Většinu lidí to táhne k prkům, asi proto že tuhle zábavu vymysleli v sedmdesátých letech, je to sport velmi blízko surfování a oběkly jsou skutečně parádně nafouklé. To je všechno pravda, na druhé straně nesmíte přehlížet, co všechno dneska umění ti kluci na BMX. Šestadvacetiletý Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem, mistrem vzdušného umění na dvou kolech a soudě podle triků předváděných ve hře naprosto šílenec.

Hra používá engine z Thrasher: Skate & Destroy, vystupuje zde 10 profesionálních bikerů, soutěže se odehrávají na 12 různých místech světa a soutěží se ve třech disciplínách – na šláuku, na ulici a na trávě. No dobře, možná jste sice nikdy ne-

slýšeli jména jako Ryan Nyquist či Dave Mirra, ale ruku na srdce, znáte-li jste předtím třeba Chada Musku? Vsadíme se, že hodně z vás ne. Tito pánové dokáží na svých kolech provádět takové věci, že byste nevěřili, že je to vůbec vzhledem k zemské přitažlivosti možné. Díky kolikům,

„Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem...“

jímž jsou vybaveny vidlice, můžete třeba vyskočit do vzduchu, tam provést parádní trik, dopadnout na pedály a pak se s kolen efektivně sklouznout po nějaké hraně.

Stejně jako v Thrasherovi, i tady si triky musíte vypilovat během několika závodů, kdy postupujete od zabáňného městského dvorku až třeba do Woodwardu, což je Daveova vlastní aréna. Jakmile dokončíte úroveň, získáte modifikátory, které vám otevrou cestu k některým opravdu úchvatným trikům – zkuste si pořádně otočit o 360°, skákání po stolech či riskantní trik zvaný Superman.

Nuže, stane se BMX novým skateboardingem? Soudě podle těchto hry, zni odpověď ano. ■

Dan Mayers

PSM NÁZOR

PLUSY

- Plynulá snímání
- Vysoký výkon triků
- Řízení pro více hráčů

MINUSY

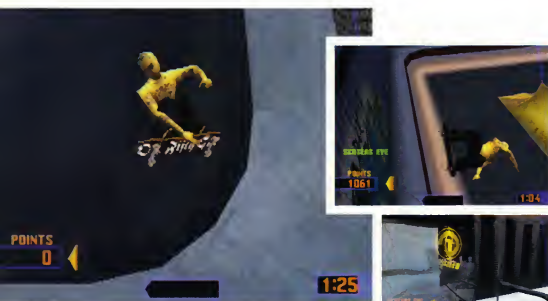
- Jisti extrémní sport
- Štěrkové dráhy jsou příliš hrozné
- Mnoho se vše z toho hlava

PŘEDČÍSNÉ UPOZORNĚNÍ

Dave Mirra Freestyle BMX vypadá už teď anebo hrstelně než Thrasher. Divákovi je intuitivnější, triky jsou nejspíše prosto parádnější a av se dopříváme, že díky této hře bude na PlayStation zachycena veškerá nádhera tohoto sportu.

Grind Session

„LEHNI SI SEM, TONY.“ „CO TO JE? CO JE TO ZA PLACHTU, KTEROU NA MĚ DÁVÁTE?“ „KLID, TONY. TO JE KOPÍRÁK.“



Ne, ten člověk na prkně není Tony Hawk - ale stejně mu to docela jde. Až vyrostota, můžete být taky žluták. *Grind Session* myslí i na nováčky a dělá jim perspektivu.

TĚŠTE SE NA...

JÍZDU V METRU



Grind Session nabízí vylepšení oblíbené pražské zábavy vlivem mezi vagony a je mí fair". To je pro miláček. Teprve ten, kdo skočí se skatem na střechu rychlého nabíjecího vagonu metra v Bart Station, se může ucházet o hrdý titul podzemního železničáka.

Vždycky je to stejné. Někomu se úspěšně podaří uprduť (nově české slovo, které vzniklo spojením výrazů „uprchnout“ a „zdrhnout“) z vězení průměrnosti a ostatní firmy hned vyšlou po jeho stopách vlčky, aby zjistili, v čem je ten trik, proč je ta hra tak úspěšná a jestli by se to nedalo opakovat. Víte, které vyšly z Shaba Games za *Tony Hawk's Skateboardings24*, se drží stopy s přesností kalkulačky s decimetrem dlouhým displejem. Žádné nepřesnosti, žádné zaokrouhlování, všechno hezky podle předlohy.

Grind Session, noví skateboardingoví simulátor, vypadá schopné, realisticky (pochopitelně na různé možnosti), v pohode za sebou nechává své lehké kriploidní soupeře, jako byl *Trashar*, ale že byste žasli nad jeho invenčností, to asi ne. Například ovládání - pokud jste se nadělil na tom, aby se zvládli všechny finy a zvedli všechny hozené bezprstové rukavice (metafora) v *Tony Hawkovi* tak, až vám kombinace přešla do krve, bude se vám *Grind Session* hrát hodně pohodlně, protože v Shaba Games se drželi hesla „proč vymýšlet něco nového, když to, co vymyslel někdo jiný, taky funguje“.

Samozřejmě by byl nesmysl

tvrdit, že tu nejsou žádné nové prvky: třeba v začátku, kdy si ještě nejste moc jisti v kolečkách, máte možnost si pro lepší navigaci stisknutím **□** vyvolat dráhy profí skateboardingů a mihnout se, jak stejný problém, před kterým teď stojíte vy, zvládli mafiři. Dále je taky *Grind Session* o něco pokročilejší a vychytanější v předvídáních figurách - i když je fakt, že většina z nich zřejmě dělá v *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Prostě žádné běčko (a když, tak jen velice mírně), nýbrž plnohodnotných šedesát sedm fint, které si musíte nabuší do neuronových tkání.

Co se drah tyče, těch základních je osm (např. Slam City, Bart Station, Burnside) plus bonusový, speciálně designovaný Dream House. Ani v jedné z nich sice nepotkáte Tonyho Hawka, ale zato se sem tvůrcům podařilo natáhnout lidi jako Willy Santos nebo Pippin, což jsou zjevně také renomovaní skejťáci - tedy alespoň podle toho, co provádějí v úvodním intru.

Takže: vypadá to dobře, i když ne nějak převratně. Slibně je také to slovo, které by se v tomhle případě dalo použít. I když úplně nejlepší bude hodit na závěr om obligátní previovské „uvidíme“. Takže uvidíme. ■



+ PLUSY

- Zaujímavé nově nastavení
- Snadný úvod pro začátečníky
- Solidní skateboardingová kouzla

- MINUSY

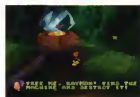
- Je ve stínu *Tonyho Hawka*
- Grafika chce ještě vylepšit
- Posměrně nevzrušivé

! PŘEOBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když to zatím vypadá, že *Grind Session* bude solidní, profesionálně vypracovaná skvělá hra na dobré úrovni, nežde se, že by někdo trébo žil. To je ovšem problém všech napodobitelů a je fakt, že *Grind Session* *Tonyho Hawka* chvilí: napodobuje fest. Očtlo by to víc tvořivý přístup a možná trochu víc dráhu.

Rayman 2: The Great Escape

BEZNOHÝ UŠATÝ ZÁZRAK SE VYDÁVÁ
NA DALŠÍ ZÁCHRANNOU MISI.



Díky bohu vila Ly, Rayman dostane speciální sílu, která mu umožní střílet kulky ve zvláštních kruzích a létat po stěněch jako pavoučí můš.

Minimise ožívá dý.

POZOR NA...

SKÁKÁJÍCÍ BLUMY



Rayman musí šplhat na obrovské blumy, které se ohýbají tak trochu jako vesměrné kobylinky. Vyskočte nahoru, vyšetřete na nejbližší zed' a výbuch vás odhodí v opačném směru, než jste vystřelili. Díky tomuto prvku se dostanete na místa, kam za normálních okolností nedosáhnete. Tyto nehořlavé blumy můžete také použít k překonání potoků láv.

Na kosmické galeoně v *Rayman 2* je něco fascinujícího. Není to žádná sci-fi podivnost jako ve *Star Treku*. Je to prostě a jednoduše zatraceně dobrá pirátská loď putující vesmírem. U kormidla stojí Razorbeard, který se svou po zuby ozbrojenou posádkou zloduchů unesl všechny Raymanovy kamarády a unikal s 800 Lumy, kteří tvoří základ jeho rodného světa.

A tak se náš beznohý a bezruký kamarád znovu nalodí a vydá na nebezpečnou záchrannou misi, která tentokrát vede zatuchlými útroby pirátské lodi. V některých místech není až tak zatuchlá. Některé z dvaceti krásně texturovaných 3D světů, kterými budete putovat, jsou vlastně docela po klidné, plné zelených plání, zurčících vodopádů a potulících motýlů. Ach.

Během Raymanovy výpravné cesty nacházíte přátele, kteří mu pomáhají sbírat rozházené power-upy a předvádějí i své speciální dovednosti. Potkáte tady vilu Ly, Raymanovu životní lásku; velkého modrého žabáka Globoxe, který je pozhánán schopností přivolat dešťové mraky, a velrybu Carmen, která vám pomůže překonat podvodní úroveň. Velká stará ryba vypouští vzduchové bubliny, aby mohl Rayman dýchat, tedy když se mu je podaří chytit dřív, než se do nich pustí pirané.

Raymanovi samozřejmě i tady dobře poslouží jeho vrtulovité uši, díky nimž dokáže elegantně zvládat seskoky z velkých výšek. Není to ale jeho jediný dopravní prostředek. Má k dispozici rakety Rodeo, na které může vyskočit

„Je temnější než předchozí hra a obsahuje několik skvělých novinek.“

a nechat se jimi odnést; barely pilné paliva, které může zapálit a vystřílet se s nimi, a také hada Sama, který Raymana vozí přes močály.

Je to tedy hra pro děti? No ano, původně tak byla naplánována, ale je „temnější“ než první hra, se spoustou romantikou a několika novými vyzývavkami. Pozor na systém zaměřování, který malému Raymanovi umožňuje bombardovat nepřítele střelami a on pítom může skákat ze strany na stranu. Prostě strhující, ale děti by si s tím asi ne poradily. Více se o pirátských vyloveníh dříve z recenze v příštím čísle.

Dan Meyers



PLUSY

- Příjemně designované úrovně
- Rozmanitost a vynalézavost
- Zábavné režim dopravy

MINUSY

- Možná až příliš jednoduchá
- Různé by chtělo vylepšit
- Razorbeard nevytváří hrozivé

PŘEBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tahle hra svědčí k tomu, abychom ji zařadili do kategorie roztořilých dětských plošinovek. Nic proti tomu, ale když jsme si hru rovně zahráli, objevili jsme v ní netušené hloubky. Je vynalézavá, chytrá a je to skvělá zábava.

Mille Miglia

A TAK SE NA PLAYSTATION NAKONEC DOSTAL I NEJHEŽČÍ ZÁVOD NA SVĚTĚ.
FAKT STOJÍ ZA TO.



Deset okruhů odráží italskou krajinu, v níž se nacházely jednotlivé úseky závodu. Auto jsou vybírána ze tří období zlaté éry závodu.



TĚŠTE SE NA...

STIRLINGŮV MERCEDES 300 SLR



V roce 1955 vyhrál Mille Miglia Stirling Moss na svém Mercedesu. Auto, které dohrál v závěrečné soutěži, mělo číslo 722, to podle času, kdy vjezdalo na trati: 7:22. V Mille Miglia máte možnost do auta uvestnout i vy a Stirlingův výkon zopakovat.

Cd roku 1927 do roku 1957, kdy byl po opakovaných úmrtích závodníků i diváků zakázán, byl závod Mille Miglia (Tisíc mil) jedním z nejtěžších závodů světa, lákal nejlepší závodníky i stavky amatérů. Firma Kung Fu přináší tento italský automobilový karneval na PlayStation, a to za podpory velké legendy automobilového sportu a vítěze tohoto závodu, Stirlinga Mosse.

Po trati vedoucí v Bresce do Říma a zpět se jezdí dodnes, ovšem spíš jako připomínka zlaté slávy než jako závod, navíc ono soutěžení ostří je natě ošepeno věkem některých vozů. Proto se Kung Fu rozhodli nahlédnout do věku Fangiova a Mossa, aby zde našli inspiraci pro hru, jež snoubí nadšení a vzrušení z jízdy po křivolakých toskánských ulicích a náročnost ovládání dnes již legendárních vozidel. Navíc navzdory všemu svému šarmu ve stylu retro vypadá hra navenek moderně. Neuvěřitelně detailní prostředí, dobře nakreslená auta a dokonalá přesnost i na těch nejstarších modelech, to vše svědčí o touze jak po hratelnosti, tak historické akurátnosti.

Kung Fu pro hru vytvořili velice rychlý engine, který dokáže zachytit podstatu vozu. A preview verze byla opravdu zatraceně rychlá, navíc nepochy-

Vydavatel: SCI
Výrobce: Kung Fu
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: září

bujeme, že auta budou do konečné verze ještě doladěna, takže každé bude mít svou individualitu, a že bude upravené i řízení, které se zatím jeví jako příliš citlivé.

Ve hře si vybíráte jedno ze 24 aut, a to ze tří časových

"Kung Fu pro hru vytvořili velice rychlý engine, který dokáže zachytit podstatu vozu."

období. Kromě toho, že si postupně budete moci vyzkoušet úplně všechno od Ferrari po Fiata, naskytne se vám šance objevovat skrytá auta. Bylo by nepravděpodobné držet původní formát závodu sestávající z deseti zkušek na 1.000 kilometrech trati, a tak se u Kung Fu rozhodli trať rozsekát do uzavřených okruhů, navržených tak, aby odrážely terén a záslužnost každé ze sekcí závodu.

Ale každých dalších odklonů od ducha závodu je třeba se vyvarovat, má-li z něj zůstat automobilového závodu na světě být světlá playstationová hra. ■

Lee Hall

PSM NÁZOR

PLUSY

- Skvělá předloha
- Retro nádech
- Hezké prostředí

MINUSY

- Příliš citlivé řízení
- Duch závodu se vytrácí
- Potřebuje víc rozvoznosti

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Že by právě tohle byla nejrychlejší věc pro PS1? Ovšem šetr autorův automobilový smyslůstev je plný tvrdé a kvalitní konkurence, takže je pravděpodobnější, že si Mille Miglia získá postavení zajímavé kuriozity. Pole position si ale asi nevybojuje.

Mortal Kombat: Special Forces

MORTAL KOMBAT OMÁMENÝ VŮNÍ BOJE SI KLESTÍ CESTU VEN.
NEODHALIL SE ALE PŘÍLIŠ?

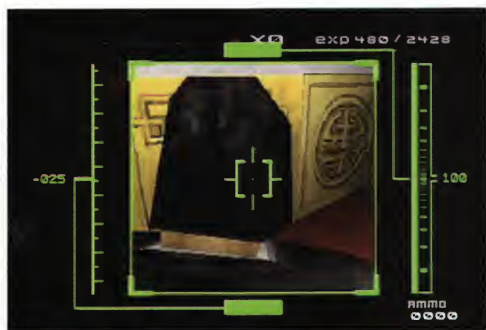


I tady pochopitelně také krev, jenom důraz už není na bojích musíte proti muži.



TĚŠTE SE NA...

PRÁCI ODSTŘELOVAČE



Jax je způl člověk, způl strel a disponuje velkým množstvím šikovných zbraní, zejména granátometem a sniperskou puškou. Ty lze použít jak v záru boje, tak na delší vzdálenosti, kdy nepřítele pohodlně oddělete zdaleka, aniž byste si museli špinit ruce a vystavovali se riziku zranění.

Fed šesti lety dosáhla řada *Mortal Kombat* naprostého vrcholu, kdy se druhého dílu prodalo na milion kopií a titul si získal mnoho nových obdivovatelů. Nicméně od té doby tato krvavá bojovka následovala příkladu mnohých kdysi slavných bojovkových hitů - snažila se vyrovnat s upadající oblibou a pohasínající auroou.

Neúspěch posledních dílů série (*MK4* a *Legend of Sub-Zero*) způsobil, že Midway upelo svůj pohled na dědictví *Fighting Force* a ustředil postavu jménem Jax - toho pána s rukama z ocele - situvalo do 3D bitevného scénáře.

Kromě hrdiny toho *Special Forces* s mortal-kombatovským světem zas tak příliš nesdílí. Onen krvelačný aspekt, díky němuž hra tak nechalvě prošlula, je téměř potlačen, zatímco samotné bojové akční scény ustoupily misím, v nichž musíte hledat všelijaké klíče a bezpečnostní karty. Ačkoli se Jax může bránit širokou škálou úderů, kopků a zvláště i kombinovaně útoků, byt je otázka, zda je zvládnou i vaše prsty - *Special Forces* přesunulo hlavní důraz na zbraně.

Tohle všechno je situováno do pseudo3D světa, kde Jax prochází všechna typická místa žánru, tedy garáže, sklady, kanceláře a úzké

„Krvě tu moc není, soubore ustoupily misím.“

uličky velkoměst, přičemž střílí, mlátí a kope do nejružnějších protivníků, dokud nelehnou. Na konci každé dvouúrovňové sekce pak čeká obligátní boss, aby se poté hra vrátila do prostředí jménem Outland charakteristického pro všechny tituly *MK*. Nicméně Midway se pokusilo omešlet žánr přece jen nějak ozvláštnit, a tak do hry vložilo dvě úrovně v první osobě.

Pokud bude *Special Forces* úspěšná, mohla by následovat řada podobných laděných titulů, v níž by hrály prim všechny hvězdy rodiny *Mortal Kombat*. Nicméně se stávající podobe vše nasvědčuje tomu, že Jax zůstane na bitevním poli osamocen a zbývající věrni příznivci série budou muset těžce zadržet dech a počkat si, až u Midway vymyslí něco jiného.

Steve Merrett



PLUSY

- Speciální kombinací chvstů
- Dobře využití puzzlů
- Rozšířené úrovně

MINUSY

- Nevýrazné prostředí
- Příliš nespěšného pohybliví
- Příliš litélné hrstelnost

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Spíše než o nový *Metal Gear Solid* se tvůrci pokusili o další *Resident Evil*. Benátně zvolen hráči plocha - vlak - zaskakala na celkové atmosféře, takže hráči ani moc nechybí pochoduující artvoly. Jestli to bude stačit na to, aby byl hráč u hry udržán až do konce, zůstává otázkou ostré verze.

Text: Andy Lowe Fotografie: Jude Edginton

VZKŘÍŠENÍ MONSTER!

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: Argonaut Software
Počet hráčů: 1
Datum vydání: listopad
Platforma: PlayStation1

PO TŘECH LETECH A KOMPLETNÍM PŘEPRACOVÁNÍ ENGINEU TO VYPADALO, ŽE JE HRA PŘEDURČENA KE ZRUŠENÍ. TEĎ JE ALE ALIEN RESURRECTION OD ARGONAUT SOFTWARE UŽ SKORO NA DOSAH A VYPADÁ TO NA KLASIKU. PSM SE ZÚČASTNÍLO ZÁVĚREČNÉHO LOVU NA MOUCHY.

Jsme v dost husté vyzbrojeném demo studiu v londýnském hlavním sídle Argonaut a klestíme si cestu, jak se zdá, klidnou a nevyzraznou úrovní *Alien Resurrection*. Nacházíme roztrhané tělo bezvládně ležící v křesle, které blokuje vypínač na zdi. Žádný problém. Naprote do té masy několik střel, trefte vypínač. A teď, co je to za divné mlaskavé cupitání? Otočte se, a už se na vás přisála příšerka!

„To není fer. Vždyť jsme to neviděli přijít!“

„Ne.“ říká designér Paul Crocker. „Ale slyšeli jste to.“

Pokud zrovna nejste super zrůzný drtící čelisti, je vašim nejoblíbenějším titulem *Alien* buď originál Ridleyho Scotta

(vlíche lepkavý, napínavý, se spoustou krvavých výbuchů), nebo střilečkové pokračování Jamese Camerona (skupinka armádních kosmonautů se pouští do boje, objasní se životní cyklus vetřelce a dojde k nepřijemnostem s androidem a nožem).

„Mně by se líbila kombinace obou,“ říká druhý producent Erik Larson. „Doufám, že právě to se nám hlavně z medicína románu atmosféry a děje podařilo v *Alien Resurrection*. Myslíme, že jednostranně zaměřené tituly lidí začínají nudit. Že chtějí něco malinko inteligentnějšího.“

Když se Argonaut poprvé chopili licenci *Resurrection* (někdy před třemi lety), začala se na scéně pomalu objevovat celkem slušná *Alien Trilogie* od Accallimu. Hružu nahanějící, inteligentní vetřelci v první osobě. Jen škoda designu úrovní.

Původní plány počítačící s akční adventurou ve třetí osobě s pohledem shora byly zrušeny ve prospěch pohledu z první osoby, která byla obohacena o několik promyšleně umístěných hlavolamů.

„Ta hra nevbuzovala strach,“ říká Crocker. „Grafická byla dokonalá, ale nikdy jste se nemuseli obávat toho, co číhá za dalším rohem. Byla to spíš přímočará střilečka - všechna nebezpečí

jste viděli přicházet. My jsme došli k závěru, že je to mrtvá licenci *Alien* a že neudržíte lidi v napětí.“

Pokud si pamatujete, Ripleyová na konci třetího dílu spáchala sebevraždu, aby nemohlo být její vetřelcem napadené

Alien Resurrection





(Nahoře) Tým Argonaut Software, který vytvořil *Alien Resurrection*, a dále na jeho členové ze všech sil snaží nabídnout inspiraci.



Nesnažte se někoho zajmout, tihle vetřelci si a vámi hrají. A řešení? Dejte průchod extrémním předsudkům (vpravo).

► tělo využito armádními vědci pro vytvoření biologické zbraně. Ti však využili její tkáň a naklonovali si vlastní Ripleyovu. Stanice, kde se chovají, je v podstatě velká vesmírná loď se spoustou záslých chodeb a bezpečnostním systémem, který Páří Father (Otec), mluvící počítač. Větrícím se samozřejmě podává ústí a protože se nechovají zrovna přátelsky, když stanice zamlží k Zemi, je vetřelcem nakažená Ripleyová jediným, kdo může zachránit lidstvo.

Snad jen ten nejskalnější řypal by mohl popřít, že se série na konci Camerona pokračování dokázala vypořádat s většinou nápadů. To ovšem neznamená, že by z průměrného filmu nemohla vzniknout skvělá hra. Argonaut, kteří měli přístup ke všem zprávám a materiálům z průběhu natáčení, měli tu výhodu, že mohli pěkně krok za krokem postupovat podle vývoje filmu (na rozdíl od obvyklé praxe, kdy se hotové filmové dílo předělává na hru). Dobře vztahy s Foxem umožnili další zvýšení autenticity, především díky možnosti spolupracovat se členy hereckého týmu, kteří v převlád-

kách mezi filmováním nahrávali standardní výkřiky a chroptění. Nejde jen o kosmetický manévř. Ve hře často uslyšíte hlas Stevena Gilboma (Father), a protože je to vycvičený hlas profesionálního herce, dodává hře jistý stupeň filmové kvality.

Převodní verze ve stylu Tomb Raider obsahovala výběr z pěti filmových postav, 13 vzájemně propojených úrovní a hezoučnou volbu, kdy jste si na záda mohli připevnit na kolečkové křeslo odkázané

ho Vreisse, což vám umožňovalo střílet jak dopředu, tak dozadu. Loni v září byla hra z 85% hotová, když už se Argonaut definitivně rozhodli, že už to takhle dál nejde. Po menší kreativní tahačnici s 20th Century Fox se hra vrátila na kreslířské prkna ke přípravě dle do první osoby. Dávru strataly mnohé akčně-aventurové prvky a naopak se více prosadili hluší, atmosférou nabitý styl doplněný vyprávěním volně vycházejícím ze čtvrtého filmu a s příslušným přepínáním



Všechny úrovně se odehrávají na USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Kdyby ti bližní vědci věděli, co způsobí.

INTRO...

POSLECHNĚTE RADY ARGONAUTU. ZHASNĚTE SVĚTLA, PORÁDNE OSOLTE ZVUK. POSAĐTE SE A UŽIJTE SI INTRO S NEJNAPINAVĚJŠÍ M PŘÍBĚHEM OD DOB TEKEN 3.



1. Velký tradiční zážer ve stylu *Star Wars* na USM Auriga leteckí příznotou.



2. Naklonovaná Ripleyová leží na pozorování.



3. Vojenská loď Betsy přepadla dok.

„A odstranili také ve prospěch příběhu a atmosféry multiplayer.“

postav na konci každé úrovně. Houzevnatá Ripleyová má přístup do celé hry; bystrý android Call má přístup k počítačům; rozmanití vesmírní piráti jsou pomalí, ale hodně toho vyzdí. A také ve prospěch příběhu a atmosféry odstranili multiplayer.

Hra se odehrává výhradně na zlem prochnutě, uzavřené vesmírné lodi USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Deset masivních úrovní je rozloženo do 79 podúrovní, které připomínají styl Doomu, a v každé z nich najdete několik důvtipných hlavolamů. Argonaut přiznávají, že se snažili najít rovnováhu mezi důležitými momenty čtvrtého filmu a zachováním napjaté atmosféry prvního a druhého (zapomeňme jen na hloupou planetu vzhůru s Brianem Gloverem). Ale to není všechno. Paul Crocker: „Hodně jsme si vyhráli s pohybem hráče. U mnoha střelců v první osobě vzniká pocit, jako byste se jen tak vznášeli v konstantní rychlosti bez reálné fyziky.“ V Resurrection se hráč pohybuje mnohem přirozeněji, a když se pokusíte utéct před vetřelcem, váš pohyb se zpomalí a on vás chytí. Najdete tu spoustu tradičních vypínačových hlavolamů, ale pokusili jsme se také prodloužit životnost hry rozmanitostí obtížností v jednotlivých úrovních. V Easy máte k dispozici krásné pohodlné automatické nabíjení. V Difficult to musíte zvládnout manuálně. Takže se musíte



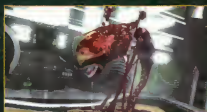
státar nejen o míření a střílení útočících vetřelců, ale musíte také dávat pozor na to, abyste si včas nabíli, jinak se ozve jen cvak. cvak! „Chtěli jsme manuální nabíjení dát jako standard, ale pro začátečníky by to byla až moc velká nakládačka.“ Larson připouští, že byli hodně ovlivněni PC klasikou Half-Life, hlavně stylem vyprávění a smyslem pro obrovský a skulečně působící prostor rozdělený do jednotlivých scén. Mise spočívají v tom, že hledáte a likvidujete znetvořené klony Ripleyové; k smrti napjatí se plížíte nebezpečně zamořenou oblastí, abyste přemýrovali loď; když dojde k jejímu roztržení, musíte shýbat šátem loď; je tu i podvodní úroveň, kde vetřelci umíjí plavat; a také vás čeká závěrečná kon-



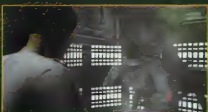
„Skáčou i z holých zdí! Když vám bto hnusací zástupci na obličej, nastane jen jedna jediná reakce. Zastřelit. Všechny.“



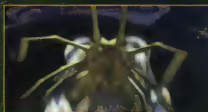
4. Zbrklí paseroci se vydoují.



5. Skřehotající královna vetřelců je vytržena ze své lidské matky.



6. Jinde na lodi se podaří uniknout jednomu z chycených vetřelců.



7. Přísnovka se přisaje a následuje konec hry.



Pokud nemáte rádi překvapení, pak to asi není hra pro vás. Má se hrát se zhasnutými světly, zvukem na maximum a musíte být připraveni na všechno.

„Chtěli jsme se vyhnout předvídatelnosti. Když restartujete úroveň, neobjeví se vetřelci na stejných místech jako dřív.“



► frontace s nově vyvinutým jedincem zvaným Newborn.

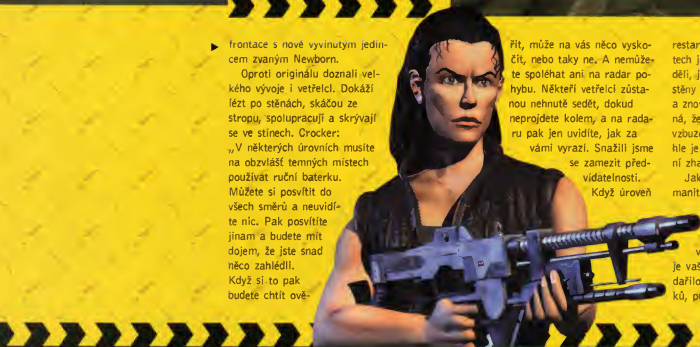
Oproti originálu doznalí velkého vývoje i vetřelci. Dokáží lézt po stěnách, skákat ze stropu, spolupracují a skrývají se ve stínech. Crocker: „V některých úrovních musíte na obzvlášť temných místech používat ruční baterku. Můžete si posvítit do všech směrů a neuvědomíte si nic. Pak posvítíte jinam a budete mít dojem, že jste snad něco zahlédli. Když si to pak budete chtít ověřit,

Fit, může na vás něco vyskočit, nebo taky ne. A nemůžete se spolehat ani na radar pohybu. Někteří vetřelci zůstanou nehnute sedět, dokud neprojdete kolem, a na radaru pak jen uvidíte, jak za vámi vyrazí. Snažili jsme se zamezit předvídatelnosti.

Když úroveň

restartujete, neobjeví se na stejných místech jako dříve. A to, že jste předtím viděli, jak jeden z nich přeskočil z jedné stěny na druhou, pak se vrátí na zem a znovu vyšplhá na první zed, neznámá, že to udělá znovu. Chceme, aby vzbuzovali skutečný pocit nebezpečí. Tohle je hra pro lidi, kteří si při jejím hraní zhasnou a zvuk zesílí na maximum.“

Jak se dalo očekávat, jsou vaši rozmanití xenomorfní bojovníci dobře vybaveni různými pistolemi, puškami, samopaly a zvlášť uspokojivě ničivými lasery, u nichž k zabítí většinou stačí jediný zásah. Ale ať je vaše zbraň sebelepší a ať se vám podaří shromáždit sebevíc léčivých balíčků, počítejte s tím, že se budete bát.



JSOU PROSTĚ VŠUDE

PRVNÍ ÚROVEŇ JE ZAMĚŘENA NA ÚNIK RIPLEYOVÉ Z VESMÍRNÉ BUŇKY - SKRZE VLHKOU, STROBOSKOPICKOU SÍŤ TEMNÝCH CHODEB. A NAVÍC POD ROUŠKOU ZMATKŮ ZPŮSOBENÝCH ÚTEKEM VETŘELCŮ.



1. Vymotejte se z té buňky. Vedle roztrhaného chlápka za dveřmi napravo leží bezpečnostní karta. Vločte ji do zařízení na zdi a projděte dveřmi.



2. Projděte rovně chodbou a pak za dveřmi poprvé zabláhnete ústředního vetřelce - natěsati pro vás si vybral dvojici bezmocných vojáků.



3. Oblutné se protáhnete mezi pracujícími elektrickými jiskrami a sástez dole po žebříku, kde na vás čeká malá pomoc proti temnotě - baterka.



4. Držte se pěkně dalek od oviska, na kterém se zadržují vetřelci, skloňte se po žebříku a posvítte si na pistol v koutě. Je to vzduchovka, ale s nádechnou munití. Rozhlédněte se tu po dolní bezpečnostní kartě.

Všechno je perfektně přizpůsobeno na pomalé přilízení, přerušované různými hla-volami a náhlými výbuchy extrémního násilí. Ale není to tak drsné. Jak Larson ochotně uznává: „Je to tak trochu survivalový horor, jen v první osobě.“ A stejně jako v *Resident Evilu* i tady vás čekají skvělé vychytávky odpovídající tradi-ci rozptýlení s kornoutem popcornu. Představte si třeba, že se obezřetně přilížete místnosti a najednou se začne ozývat váš radar pohybu – ZA TĚBOU! Očíte se a ono nic, jen světýlko se stá-le přibližuje. NAD TĚBOU! Pozdě. Nebo se třeba plazíte bludištěm ventilů, z nichž uniká pára, a snažíte se lokali-zovat any zneklidivě čvachtavé zvuky. Ach – dávka ze sapiku. Klid. Další roh. VETŘELECI! Celou hru prostupuje hus-tá atmosféra známá z filmu *Alien*. Poci-nají nervy drásajícími zvuky (hučení vět-ráku, předání generátorů, slovněné žbluňkání a kapání, vzdálené ječení – to všechno přímo ze zvukové stopy filmu) a konče skvělými grafickými detaily (lůžce kyselivné krve, které tu zůstaly po nedávném zabiti vetřelce, roztrhání členové posádky, kteří se zhroutilí na stůl s obědem).

Nemůžete zabít ty, kteří útočí na obličeje (vpravo), ani byste razili vojce (dole). Dávejte pozor, abyste je zabili všechny, jinak vás budou pronásledovat.



Alé zpátky k té přísavce. Dostal nás. Ted se z nás stal nedobrovolný hostitel malého rozšlebedného husáka, který nám roztrhne hrud, a tak se kromě všech ostatních obličejů mise rovine ještě další vedlejší zápletky. Nezbývá než najít zařízení pro nouzové vylétní dveře, než se přisera rozhodne opustit své hnízdečko v našem těle. Celý životní cyklus těchto monster představoval pro tým Argonaut uprnutou dřinu a bezesné noci. „Na začátku,“ říká Croker, „když vás kousl do



tváře, jste se stal jedním z „nich“ a ostat-ní vetřelci vás přirozeně ignorovali. Pro-blem je v tom, že jste to mohli využít ja-ko výhodu, nechat se schválně chytit, a pak úrovní jen hladce a bez obtíží ve své vetřelecko-lidské podobě projít. A tak jsme museli vetřelce trochu pozdrzet, do-kud nevystřelíte, což nakonec prostě mu-síte udelat.“

Nebo se útoky na obličeje můžete vy-hnout úplně.

„Ne. Jak se jednou vykloubou z vaje-c, nesmíte nechat na živu ani jednoho. Bu-dou vás pronásledovat – klidně přes celou úroveň, když to bude potřeba. Je to drs-né, ale celkově věrně duchu filmu. Jo – a až nějakého zastřelíte, ujistěte se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a počkají si, aby zaútočili později.“ ■

„Když zabijete vetřelce, přesvědčte se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a zaútočí později.“



5. Vylezte po zedru zpátky, s pomocí karty se dostanete do výstupu. Zabijte vojky a umlčte alarm.



6. Třetí bezpečnostní kartu použijte na dveře napravo a vejďte – s extrémní opatrností. Běží se o cizí známé myšlenky a státní tisk v celé svém pravém vetřelci. Na ústupu ko do něj nasaďte.



7. Spusťte se dolů po zedru v fotobun-ku a zatlačte na kolo na zdě.



8. Vylezte po zedru zpět a tady na vás budou čekat další vojci. Zneškodněte je a projděte do laboratoru. Odevloňte dr. Wrenna, vyslechnete si jeho nářky a vylezte do pokoje, kde najdete další kartu. Co by se teď ještě mohlo stát? Pokračování přístě.



Obrazovka s mapou
Kamradé stíhají více vlnností, než lero
v reálu nabízí. Stád mší je více méně
dumj předem.



Paráda! Facky mohou usmaz-
rům nudulst pikně škody. Tedy us-
porit v pilotní kabině: převržený po-
pelně, rozléz dům a chipy vsude
po zemi.

ROZVERNÉ KEJKLE ROBOTŮ KOMBINOVANÉ S RPGČKOVÝM ŘÁDĚNÍM. JO!



Front Mission 3

K dispozici máte jen pár jednotek a stojí proti vám nevelký

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Square Europe
■ VÝROBCE:	Squaresoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLICHTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1

No tak - víte, že ho chcete. Dvanáctimetrový „obleček“ vybavený naprosto špičkovým arzenálem? To by bylo skvělé. A až bude po všem, rozhodně si nebudete muset lámat hlavu s parkovištěm - s pomocí rakety zavěšené na rameni si kdykoliv uděláte vlastní. *Front Mission 3* si s tímto nápadem pohrává ještě dál a předvede vám nejmasitější tanky na nohou od dob celovečerních animovaných filmů *Patlabor*.

Pro případ, že byste si náhodou nebyli jisti, jak to bylo s předchozími tituly *Front Mission*: první FM se dříve, než série předsedala na PlayStation, objevily na Super Famicomu (SNES) a při jejich hledání asi moc štěstí mít nebudete, protože nikdy neopustily Japonsko, tedy až doposud.

Co se hrátelnosti týče, okamžitě si s ní budou vědět rady ti, kdo hráli *Vandal Hearts* od Konami, a videopáňanům se možná vybaví *Lazer Squad* a starší tituly *X-Com*. 3D krajina je roztřevovaná pěkně podle sítě a vaše wanzery mají

k dispozici omezený počet polí, do nichž se v každém kole mohou dostat a střelit. Až provedete svůj manév, převeze iniciativu nepřítel. Je to velice zastaralý systém a rozhodně není nijak složitý, nicméně si i tak dokáže hráče podmanit. Z každého „tahu“ se musíte snažit vytěžit co nejvíce, nejdřív je dobré zhodnotit, odkud hrozí největší nebezpečí, a zlikvidovat ho a pak teprve přejít k útoku. Pokud všechno dobře dopadne, měly by být na konci nepřátelští roboti rozmaširováni na kaši, zatímco vaše ztráty se omezují jen na nějakou tu rozbitou paži nebo nohu.

Nemusíte se obávat ani otravné nepřehlednosti, jakou vás častovaly jiné podobné hry.





„Nedělá mi to moc velký zadek?“ Dovednost jako Bruce (napravo) se naučila tak, že si oblíbila jistě častu výstroje, dohlédne tedy, aby všichni piloti byli do úrovně radně vybaveni.

počet nepřátel, a tak bitvy netrývají dlouho.

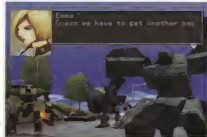
Kdykoliv si vyžádáte wanzer a chystáte se zaútočit na jiný, kamera scénu přiblíží, abyste měli na oba animované plechové obry lepší výhled a mohli se kochat omračujícími ramí, přehledkou účinků jednotlivých druhů munice a znetvořenými papýly ocelových končetin. Přimyslete si ještě nějaké detaily, jako třeba zničené prostředí, teleskop s možností přiblížení nebo zbloudilé kulky, které se zaryjí do zdi za zamýšleným cílem. Všechno je perfektně promakané a nudit vás to jen tak nezačne.

Vizuálně funguje FM3 dobře i bez toho, aby se snažila proniknout do závrtných výšek Vagrant Story. Je pravda, že zrnitost objektů z bližšího pohledu a funkční barevná schémata nejsou nijak zvlášť atraktivní a naváděné střely mají bohužel tendenci procházet prvními objekty. Na druhé straně tu najdete bohatou nabídku jak válečného hyperrealismu, tak běžných detailů. Neaprátné malíčkosti, jako varovné kulky nebo výstražná světla, dokáží změnit běžnou dvouproutou silnici

v důvěryhodné městské bojiště. Nyní je Front Mission strategické RPG a nabízí vám dva paralelní (a z 95% lineární) příběhy.

Mezi jednotlivými misemi se budou vaši piloti bavit s ostatními postavami a získávat informace dříve, než se dostanou k FMV nebo sekvenci, která odhalí další dramatickou skutečnost. Příběh si v některých částech zaslouží pochvalu, opravdová kvalita ale spočívá v inteligentní zápletky a ovládání. Hra se odehrává ve 100 let vzdálené budoucnosti, kdy se svět díky politické nestabilitě rozdělil do pěti federalních mocností. Příběh je zaměřen na národy Pacific Rim, které právě vstoupily do vzájemné unie, aby se ubránily útokům ostatních světových sil. Většina nepřátel, s nimiž se utkáte, bude náležet k malým zloděckým skupinám najatým různými vládami, které mají udržvat veškeré

front mission 3



Bitvy začínají a končí sekvencemi, které jim dávají jakýsi smysl. Dialogy většinou za moc nestojí, ale různé zvraty a háčky si vás získají natolik, že do hry neodlojete.

JAK...

ZÍSKAT NEJLEPŠÍ VYBAVENÍ

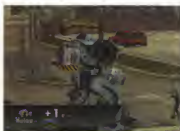
Měli bychom poznamenat, že během dlouhé doby, která je třeba k dokončení obou misí, budete muset stát jako zručný tohoto času hrabavě až po lokty v různých menu týkajících se zbraní a výstroje. Provoz robotů totiž spouští peníze, takže tedy máte náhod, jak to pořídíte co nejlépe.



První možnost je vydat se na nákup na černém trhu. Seznamte se s několika typy a níže spoluprací a ti vás občas upozorní na některé výjimečné přiležitosti k nákupu.



Dalším trikem, který máta v rukávu, je donutit nepřítel, aby se vzdal a zabít mu robota jako válečnou kořist. Historii možná plí vzhledu, ale podepsují ji porážení.



Nejefektivnějším prostředkem je ale únos. Vykopnete pilota z nepřátelského robota a dříve, než si uvědomí, co se vlastně stalo, na něj pošlete jednoho ze svých mužů. Jsou tak laciní, když se aniž vytknou zpátky.

konflikty na politicky nedůležité úrovni. Po celém tom složitém uvedení do děje – ještě podloženo děsivou, i když volitelnou přesností historických dat – přijde na řadu příběh, který však hned od počátku hru svou nevyvážeností a absurditou spíše kazí.

Student akademie a zkušební pilot Kazuki Takemura dodává se svým starým kámošem Ryogem wanzer na vojenskou základnu. Jednou dojde k záhadné explozi a je nucen nouzově přistát. Když se vrátí

do práce, dostane Kazumi šokující e-mail od své nevlastní sestry, v němž píše, že byla přeložena na základnu a chce se s ním setkat. Myslete, že zavolají policii nebo tisk, když jim armáda nechce nic vysvětlit? Jistě že ne. Jsou to studenti. Zapadnou tedy do baru, sbálí podezřívavou, nicméně atraktivní vědkyni (která jim dokonce prozradí, že pracuje pro zahraniční agenturu) a pohoto-

Pořádně si prohlédněte tyto scény, protože přesně takhle vypadá „inkutací“ hra. Můžete vysledovat cestu pohybu, opravovat zbraně. Pokud teď chcete místo opusit, neřekneme už ani slovo.



Kdykoliv si objednáte wanzer k útoku, přiblíží kamera



„Všechny vás dostanu. Jo, tobo i ty tvoji blunty kámoši. Tak pojďte. Šup.“

vě souhlasí s tím, že se s ní propojí zpátky na základnu - předtím si však vezmou své dvacetimetrové oblečky. Zřejmě aby byli co nejméně nápadní. Právě v momentě, kdy si začnete zvykat na svět budoucnosti plný robotů, ušlechťí vaši tajemní nepřátelé další ránu vaši ochotě důvěřovat.

Square se u *FM3* rozhodli, že budou bitvy krátké a ostré. V každé misi máte k dispozici jen pár jednotek a bojujete proti velkému počtu nepřátel, takže bitvy nikdy netrvají déle než půl hodiny. Na jedné straně je to tak trochu zklamání, protože se tím omezuje i možnost hráčů a bitvy se nikdy nerozvinou do velké pole dvoudohodové podívané, kterou jste znali z *Vandal Hearts*.

Na tempo to ale výrazněji vliv nemělo a pokudže se objeví něco nového, co udrží váš pozornost. V některých misích zničením objevíte zásobu rakety se spojenecké ponory, s jejíž pomocí rozhodnete bitvu, jinde budete bojovat, abyste zachránili tým bezbranných vědců, kteří prohrají do úkrytu, nebo budete muset vyhodit do vzduchu

přehradu, abyste spláchli nepřátelské posily. Ne, skutečně průsvit *Front Mission 3* spočívá v tom, že předvádí víc hrdinopisů než horská gorila v době páření. Na každé dvě fungující věci připadá jedna malá křiklavá chybička, která úplně kazí hrůznou velkolepost bitev, po níž všichni toužíme. Příkladem je třeba neuvěřitelná houževnatost obyčejných smrtelníků, kteří pouze s pomocí ruční zbraně často zdolají robota, protože ten se do nich prostě netrefí. A! Nějakou zvláštní intelligenční rozhodně neopývá a obvykle na vás hloupě zaútočí celá banda nepřátel najednou, místo aby si síly rozložili. O solidním systému dovednosti se vám rovněž může jenom zdát, protože takové využití nadání vašich pilotů není možné - získáváte ho těžce a využíváte jen velice zřídka.



Úroveň obtížnosti se pohybuje spíše v nižších polohách, a pokud si dáte tu práci a vytřepujete si pilota ve virtuálních tréninkových oblastech, získáte velice snadno přístup k dalším misím. Systém hodnocení do hry vnáší trochu zajímavosti pro pokročilejší strategii, když se navíc vzdáte předmětů a budete se v každé bitvě snažit získat platinové vyznamenání, pak se chvílemi snad i zapotíte.

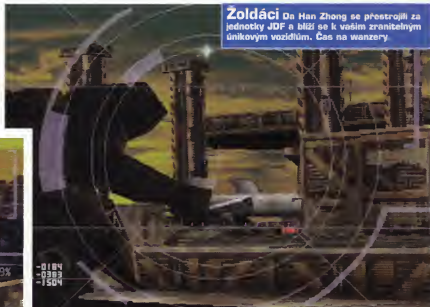
Výsledkem zjednodušení systému bitev oproti předchozím hrám *FM* je nakonec omezení množství hráče a soubojům se tak nedostává dostatečné rozmanitosti. Po několika prvních hrách si zapamatujete řadu událostí a další hra už nepřinese žádná překvapení ani nové triky.

Pokud chcete dělat strategickou hru pro masový trh, pak

Maximální zážitek prožijete, když nepříteli před úplnou likvidací utrháte co možná nejvíce končetin. Nemůžete používat zaměřování a plamenomety.



Žoldáci Dr. Han Zhang se přestěhoval za jednotky JDF a blíž se k vodím zranitelným tankovým vozidlům. Čas na wanzery.



scénu, abyste měli lepší přehled.

Je základní potřebou jednoduchý, nepřelácaný interface, který každému hráči umožní vypořádat se se složitostí hratelnosti. *Front Mission 3* riskuje, že odstraší všechny, kdo si zrovna neblíbují v obrazovkách plných statistik a virů čísel. A hra by si přitom zasloužila víc.

Asi se nejedná o zlatý hřeb série FM, ale i tak si tento titul říká o pozornost. Prostředí, hardware, detaily, animované bitvy a ne zrovna krátká životnost, to jsou plusy, které nabízí. Ke slabostem naopak patří interface, příběh, ne zrovna vysoká obtížnost a některé podivnosti AI. Pokud ale milujete svého robota s touhou hrou trávit dlouhé večery a snad i celé vikendy. ■

Zy Nicholson



„Prosím, pane.“ Pokud se chystáte strávit několik dní v kabíně wanzoru, nechtejte předním kolo. Nemuselo by se vám to vyplácet.

JAK...

SKONCOVAT S 12METROVÝM ROBOTEM

1) Navštivte svého bankovního poradce a mluve se opatrně na úroky, které si účtuje při velkých, ba přímo obrovských nevratných půjčkách.

2) Vyřikněte kovovým masek: „Máte 20 vteřin na to, abyste mi vyhověli!“ a pak začněte vypínat akvizitní zvuky, jako když se něco pokazilo, a mezi odpočíváním vybalte nějaká podivná cíl-ry.

3) Sledujte typ krajiny: Když procházíte polem, držte se vždy na cestách s vyhledávacích z obkurních geometrických vzorů a dvejte pozor na amatérského fotografa (viz níže).

4) Než si robota zaparkujete před domem, přilepte mu na raketomet nálepku „Neighbourhood Watch“ a na zásobník vyryjte tučt zázrů.



Když jsem byl malý, vypadala obecní stráž úplně jinak.

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TŘEBA...
VANDAL HEARTS II**
Dost dobrá strategická hra.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- **GRAFIKA:** Žádná bomba, ale s detaily na správném místě. 8
- **HRATELNOST:** Hra nepostrádá hloubkou a mise rozmanitostí. 8
- **ŽIVOTNOST:** Poznamka „50 hodin a víc“ tentokrát není jen reklamním trikem. 8

CELKOVÉ
Jedná z hrátelných strategických her letošního roku, kterou obdivuje spousta pyrotechnických parádčáků. Asi si nadejde zástup nových přímčů, ale je stařič obdivovatelů budou apokaly.

8

7 DESETI



V okamžiku, kdy si vykoupená na způsob pohybu kaprů, vše se zdálo velice intuitivní.



DOBRODRUŽSTVÍ, JEHOŽ ZAČÁTEK NEBERE KONCE.



Alundra 2

“Druhé pokračování má se svým předchůdcem vpravdě pouze

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Activision
■ VÝROBCE:	Contrail
■ DATUM VÝDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ JAZYKŮVNA:	nenáročná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ALUNDRA

První díl skvělého RPG se stal novou přiblížeností, ale poněkud zajímavější příběhem.

Bylo nebylo jedno vzdálené království. Jeho lid žil spořádaně a životem nezáživným měrou notnou ku blahožytu společněmu přispíval. Rolníci pole své rozlehle s láskou převléklou obdělávali hleděli i v pospolitosti o veškeré statky plni svou nabyté dílem rovným se podělovali. Nebylo rozdílu, ten jako druhý, ač křičel arci odlišnou měl, v bičí i nadbytku rovní si byli. A mladí šediny stáří v úctě převléklé uchovávali, neb řka slovy moudrých:

„Ten, kdož trpí bolesti života číši dopřít, sám již trpkosti nepocítuje a skrze sílu tu draze vykoupenou pravdu v celé její krásě závdavkem spatřovati může.“ Ctil tedy syn otce, kterak dcera matku ctíla, neb moudrost jejich a um veškerý jen skrze rodiče předán jim byl. Však tak jako světla bez stínu není, každý strom alespoň jednomu plodu zlovolnému cestu na svět spatřiti dá, tu nemohla minulá rovnováha, jež přijala království v náruč svou přeběhou, večného trvání míti. I temný zjev dáblský, jenž baron Diaz se zove, krále i s družinou v kopku hlubokou uzamknouti dal a na trůn, netvor ten černýmí loutkou

dřevěnou dosaditi se jal. Přec slunce když v půli dne stín hravě přemůže, hrdina vůli své vládnouti jistě tu pomůže. Bůh s námi Běda! Dost už těch círářů! Hle, muž, jež hledáte - Flint, lovec přátel!

Druhé pokračování akční RPG-adventury má se svým předchůdcem vpravdě pouze jedinou věc společnou - vlastní název. Hra prošla tolik podstatných změn, novým hrdinou začíná a odlehčeným příběhem končí, že snad ani nestojí za to ji s prvním dílem porovnávat. Všichni ti, kdo se těšili na pokračování původního ponurého příběhu, budou s největší pravděpodobností poněkud zklamáni, neboť Alundra 2 nejenže přichází s dříve neznamývanou hrdinou Flintem, ale navíc svými dialogy i celkovou atmosférou jako by snižuje věkovou hranici hráčů, pro něž je určena.

Vskutku, od samého počátku vás pojme tíživý pocit, že většina prvotních dějových zvratů je vám předkládána trochu dětinštější formou, než jste očekávali, a onoho pocitu se jen tak nezbavíte. Navíc pokud čekáte, že si plnohodnotně zahrajete již v průběhu první hodiny, kdy hru hrajete, čeká vás další překvapení. Ovládat postavu budete moci

jen sporadicky, jelikož se budete muset pokoušet smřít filmových sekvencí, které by vám měly napomoci v pochopení vzájemných vazeb mezi jednotlivými postavami. Kvalita sekvencí není nikterak oslnivá, ale v porovnání se srovnatelnými hrami ani výrazněji nezaostává. To se ale bohužel nedá říct o kvalitě dialogů. To se ale bohužel nedá říct o kvalitě dialogů, o nichž je zaměřeno na mladší hráčské obecenstvo daleko nepokrytější. Příběh rodinka se bude snažit rozpoznavat vaše brádnice stroje sestavenými skvělými a pakliže zastavíte názor, že každý dobrý skřel doprovázejí "vtipnými" dialogem by měl být zakončen víceméně povedenou láskou, pak vězte, že v druhém pokračování Alundry toto pravidlo bohužel nefunguje. Pokud se tedy tímto martýnem prokoujete a přivážíte způsobu, kterým s vámi hra komunikuje, čeká vás velice rozlehlejší svět plný dobrodružství. I přes tuto neochvěvnou skutečnost je tu však opět další chybička, na mnoha místech se totiž bohužel nevyhnete dojmům, že zde autočerpání z poněkud rozmanitějších zdrojů inspirace, než je pouze její vlastní fantazie.

Po grafické stránce se Alundra 2 se svým předchůdcem nedá srovnávat už vůbec



Pokud chcete zdolat bosse, budete se muset naučit několik útočných kombinací.



JAK...

ZAŽEHNOT PLAMEN



Hra se zpočátku odvíjí velice přímočaře. Tento zákyt vám však naznačí, že hra bude čím dál tážší: k tomu, abyste vstoupili hlenu sochy, na ni musíte 10krát vyřezat ...



... pak musíte navštívit fireball chodbu, aby nenarazil ani do stěny, ani do vás, jinak budete muset začít od začátku.



Budete-li úspěšní, navedete fireball na stojan s loučí, který vám po vzplanutí zpřístupní další úroveň.



Během hry Alundra 2 se čas od času narušují: počítejte, že to, co se právě odehrává, jste už kdysi viděli, ovšem v jiné hře.

jedinou věc společnou - vlastní název.

bec. Zatímco první díl někoho uchvátil a jiné ničil svou retro perspektivou, Alundra 2 neodolala tlaku současného hlavního proudu a podvůlna se kompletnímu 3D zobrazení. Navržena podoba herních postav není v zásadě špatná, ale jejich detailnější zpracování by možná nebylo byvalo na škodu.

Na druhou stranu je pravda, že je Alundra 2 v podstatě velice hratelnou hrou. Úroveň obtížnosti se postupně zvyšuje a ovládání postav je spolu s herním interfacem k hráči více než přátelské. Sečteno a podtrženo, dá se říci, že Alundra 2 mohla dopadnout daleko lépe, než dopadla, ale upřímně vzato jen málokdy výsledek předčí naše očekávání, takže pokud jste vášnivými hráči RPG her, pak vás Alundra 2 svým roz-
sahem určitě nezklame. ■

David Dvořák



Postavte si kůvu a nechte se unášet od jednoho logického problému přes pár příležitostí pod ostrým vašeho kordu k jinému.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Za hrubou práci, hrubá výplata. 5

■ HRATELNOST:

Jestliže vydržíte, propadnete jí. 7

■ VÝZNOST:

Velice uspokojivá. 7

■ CELKOVÉ

Rozporuplná hra, která ve vás zanechá smíšené pocity. Ne nadhodně těm, kteří by se vás zmocnily ve chvíli, kdy by vám vaše partnerka sdělila, že odchází s vaší dcerou. Pokud jste, nikdy by to vyvolalo ještě s jinou ženou.

7

Z DESETI



TŘI V JEDNOM NEMUSÍ BÝT JEN TĚHOTNÁ ŽENA, KTERÁ PŘÁVĚ SNĚDLA SVÉHO MANŽELA.



Wipeout 3: Special Edition

„Žádná z tratí neztratila své prudce šajníci neonové kouzlo.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ JAZYKOVÁ:	neponěkudná

Můžete to brát takhle: Wipeout je pro PlayStation natolik zásadní herní fenomén, že se nedávno vydání třetího dílu prostě muselo nějak odslavit. Nebo to můžete brát takto: nezmarit penězdojčivce z Psygnosis (tj. ze Sony) se rozhodli nás pumpnout o nějaké další susťáky a podstrkují nám něco, co už všichni doma máme. Oba přístupy jsou OK, záleží jenom na tom, jestli blažené škytáte už jenom při pohledu na právě odpichlé antigravitační žihadlo, nebo jestli máte původní Wipeouty hozené někde na polici se simulátorem bowlingu, logickou hrou na téma, jak si nejlépe vystríhat chlupy z nosu, a dalšími peckami, které v gamesotéce žádného playstationového hráče nemají chybět. Protože Wipeout 3: Special Edition opravdu nepřináší nic nového.

Důvod, proč byste vůbec měli uvažovat o jeho koupi, je ten, že kromě osmi tratí z posledního Wipeoutu obsahuje také pět z Wipeout 2097 a tři z úplně původního, dřívějšího Wipeoutu. U televizních seriálů se takovými věcmi říká stříšky; výrobci se takovými věcmi říkají stříšky; výrobci se takovými věcmi říkají stříšky; výrobci se takovými věcmi říkají stříšky. Divák si připomene, jak se tehdy skvěle bavil, a produkce díky tomu, že se nasadí už jednou použitý materiál, ušetří hodně moc peněz a všichni jsou happy.

Je ovšem fakt, že tohle u Wipeoutu 3: Special Edition neplatí tak úplně. Všechny osm starých závodních okruhů je totiž graficky (a hratelnostně) remixováno tak, aby se plně vyrovnaly těm nadupaným trasám z posledního dílu. Co to znamená li concreto: nejen že to všechno vypadá a běhá o řád výše než originály (schválně si je pustte), ale tvoří „vyčistili“ i pekelné

ovládání předchozích dílů a udělali ho uživatelsky přínalejší.

Podívali se jim dokonce technicky vyprávět jeden skvělý flashback pro wipeoutovské veterány, a to tak, že žádná ze starých tratí nestarala své prudce šajníci neonové kouzlo, svířící dráhy a rychlost odtrhávající slova od úst, o kterou tu jde až v první řadě. Takže proč jenom 8 z 107? Za prvé proto, že tam chybí soundtrackové hity z Wipeout 2097. Zdrní Prodigy, žánr Chemical Brothers. Jistě, problémy s licencí, ale děláto lo opravdu masivní kus atmosféry. A za druhé (a to hlavně) proto, že i když je to vychytané a pečlivě oprášené, přece jenom to fakt nepřináší nic nového. Tohle všechno už známe, a ne že by nebylo fajn si na hi-tech úrovni zasementálnit, to zase ano, ale je pravda, že jenom proto na to značku „must buy“ lepiť nebudeme.

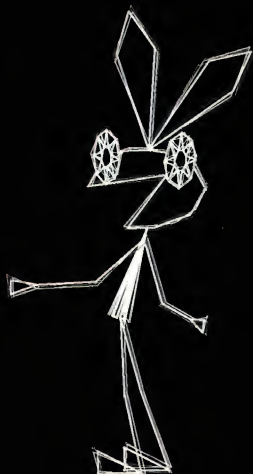
Štěpán Kopiva

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA: Digitální restaurátoři odvedli skvělou práci. 9
- HRATELNOST: Wipeoutovská - to jest téměř dokonalá. 9
- ŽIVOTNOST: Rozhodně vás to nezmarí hned, ani náhodou. Ovšem... Nic nového. 8

■ CELKOVĚ
Pro závě Wipeoutovské povinnosti, pro ty, kdo přáli poděly a maj jenom Wipeout, vylet do historie jedné revoluce hry, pro ty osazen nostalgickými vzpomínkami v několika desítkách rychlosti. Mít to sice nemůžete, ale kdo by odolal?

8
Z DESETI



Králík skáče přes provázek. Fajn, možná si teď říkáte, že to bude asi trochu černobíle pojetí videohry a máte samozřejmě pravdu, ani nevíte jakou - *Vib Ribbon* je úžasně originální hra, která se u nás bude prodávat za velmi sympatickou cenu, ale není nad to ji mít zadarmo. Stačí správně odpovědět na tři otázky (odpovědi najdete v tomto čísle *PSM*), nalepit ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej nejpozději do poloviny srpna na adresu *PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6* s heslem „*BLOOD*“. Přejeme hodně štěstí. Uzávěrka soutěže je 15. září.

OTÁZKA:

1. Jak se jmenuje hra, která předcházela vývoji *Vib Ribbona*?

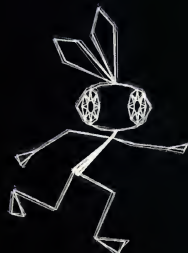
- a) Michael Jackson's Moonwalker
- b) PaRappa The Rapper
- c) Beatmania

2. Kolik základních pohybů Vibří zvládá?

- a) 4
- b) 8
- c) 12

3. V jaké zemi hra vznikla?

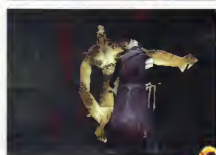
- a) V Japonsku
- b) Ve Spojených státech
- c) V Etiopii



Vib Ribbon™ **PlayStation** OFICIÁLNÍ ČESKÝ **Magazin**

VYHRAJTE 10x





Svou mocnou sekoukou dostanete i ta největší monstra, stačí spolupracovat s námi: řídí a pomohou si některou z řady speciálních zbraní. Všechno je samozřejmě doprovázeno pulsy krve.



VRAŽDĚTE, MRZAČTE A KLESTĚTE SI CESTU HORDAMI ZLODUCHŮ.



Nightmare Creatures II

„Připravte se, že vám ve hře, která je celá nasáklá krví

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Konami
■ VÝROBE:	Kalisto
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Cd dob, kdy byla vydána první hra *Nightmare Creatures*, se hranice survivalových hororů podstatně posunuly. Nejvýznamnějšími mezníky a měřítky kvality se staly tituly jako *Resident Evil 3: Nemesis* a *Silent Hill*. Kalisto si z nich však při předkládání svého váženého, i když už malinko ovládnutého originálu nezvalí vic než oslavně.

Vášim úkolem je opět zabránit machinacím Adama Crowleyho, rádobý chirurga, který spřádá plány pro masovou destrukci. Jeho příměrná stvoření jsou geneticky modifikované lidské stvůry žijící po krvi a toužící zabít vše, co se jim připlete do cesty. Vy jste vyzbrojeni elegantní sekoukou a spoustou dalších zbraní a máte šanci i proti těm největším nestvůrám, takže se připravte svoji obrazovku zbarvit do rudá krví ve hře, která krví a také atmosférou doslova přetéká.

Děj *Nightmare Creatures II* odehráváji se zpočátku v Londýně se později přesune do Paříže v roce 1934 a hra vypadá vcelku věrohodně. Tvůrcům se zamer-

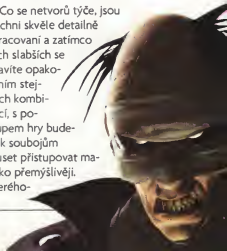
té podařilo vystihnout atmosféru obou měst, zvláště Paříže, a pařížský hřbitov je mrtvým dvojčtem Père Lachaise, místem posledního odpočinku Oscara Wilde a Jima Morrisona.

Zdařilé světelné a povětrostní efekty, na pozadí podpořené hudbou typu *Silent Hill* ještě umocňují herní zážitek a uspokojení ze hry a snad jen hratelnost až příliš závisí na proudech krve. Většinou hádank, a dokonce i cestu kupředu naznačují anomálie prostředí nebo neobvyklé detaily, z čehož pramení pocit, že vás někdo někde vede a ne že prozkoumáváte neznámou krajinu. Když dorazíte k nějaké překážce, vyvstane vám na mysli otázka „Předpokládá se, že se tam dokážu vyškábat?“ místo „Dostanu se na tu římsu?“

V neustálé se rozvíjejícím světě PlayStation se herní vývojáři musí pěkně činit, aby udrželi krok. Kalisto ale odvedli velký kus práce, přidali skvělý režim *Swimming* (Plavání) a odstranili atmosféru hubiči časový limit, kvůli němuž jste museli v původní hře hořečně stíhat zombily, abyste je stihli zlikvidovat dřív, než vám vyprchá energie.

Kalisto také vylepšili předchozí nepříteli vydatě bojový systém, a to zařazením režimu *Engagement*, kde se octnete za mřížemi s protivníkem v místnosti, odkud nemůžete utéct, aniž byste ho porazili. Výsledkem jsou pak mnohem pohlednější bitvy, ale zároveň to také podporuje li-neárnost hry, kdy podstupujete jeden souboj za druhým, v nichž se zranění ostatních protivníků zvyšuje, pouze když je svou zbraní tvrdě zasáhnete. A přesto že tu najdete řadu rozmanitých předmětů a zbraní, většinou se můžete ohánět jen svou sekoukou.

Co se netvorů týče, jsou všichni skvěle detailně zpracováni a zatímco těch slabších se zbavíte opakovaním stej-ných kombi-nací, s postupem hry budete k soubojům muset přistupovat ma-línko přemýšlivěji, kterého-





Nightmare Creatures II vypadá díky dobře zpracovanému pozadí a občasným interakcím s popředím docela slušně (i když i hodně čumá). (Růžový slon) Nicméně vytváří ruční brzdy, aby zneškodní nákladník.



S postupem hry, jak postupuje křivkami, se vynorují nové nepřátelé, hradby na vrcholcích kopce a ulice Paříže a Londýna.

JAK...

SETNOUT A ROZSEKAT NETVORY



Když už přistěra mše z posledního, objeví se v pravém horním rohu obrazovky slovo „fataley“. Změkčnete \odot a \odot a sledujete, jak klesá na koleno.



Pak provedete krvavý kvádrací proces, nejdříve mu usazeníte jeho ubohou zombolovou hlavu...



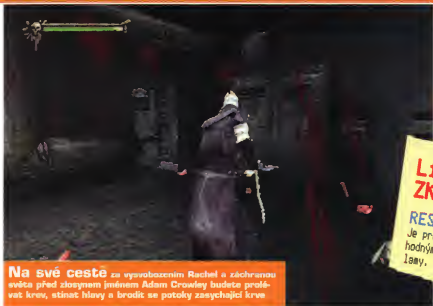
...a pak podle libosti sekáte do zdechliny a oddělíte jednu nebo dvě končetiny. Jesté čaj, pane farář?

a atmosférou, zrudne i obrazovka.

koliv protivníka můžete oddělat speciálním „fataley“ pohybem, což vám zpočátku přinese uspokojení, ale brzy vás omrzí.

Nightmare Creatures II je graficky kvalitní a zábavná hra, ale chybí jí trocha chytrosti, která se spíše standardem ostatních hororových her. Chybějící prvky však nejsou takovým prohrávkem jako nedostatky v rozvinutí zápletky a logických prvků. *Silent Hillu* se podařilo bravurně využít filmových technik a vytvořit tak sympatické postavy a všudypřítomný pocit nebezpečí. **Nightmare Creatures II** v této oblasti naopak zklamala, především díky nedostatku sekvencí a dlouhé nahrávací době, a tak zahodila důležitý moment překvapení. Je to prostě dobře vypadající kreví prosáklá zábava, z níž však šlo vytěžit mnohem víc. ■

Lee Hall



Na své cestě ze vysvobození Rachel a záchranou světa před ziskovým přeměním Adam Crowley budete prolévat krev, státní hlavy a brodit se putující zasypanými krev.

**LIbí SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

RESIDENT EVIL 3
Je prostě a jednoduše skvělá s věrohodným prostředím a děbeláckými hlavolamy.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- **GRAFIKA:** Hezká a výstřední, ale chybí detaily v popředí. **8**
- **HRATELNOST:** Zábavné masakrování, jen kazi jen podružné nedostatky. **7**
- **ZVUČNOST:** Kriticky omezená nedostatky tajných lokací a vedlejších zápletek. **6**

■ **CELKOVÉ**
Chvilinkové ambice a vychytávky, které Kalisto oproti originálu zavádí, znehodnocuje příliš mnoho nedostatků, kvůli nimž se Nightmare Creatures II nikdy nepohne k výjimečným hrám. V mých dvádkách je to ale skvělá zábava.

7

Z DESETI



Režim pro dva hráče je kvůli snížené viditelnosti tak trochu ošidný.



Rozmanitost her ve spoustě arén dává MoHo propracovanou dlouhou životnost. To všechno se navíc kombinuje s diabelsky zákeřnými dromedáry, které vás musí pouštět se do soubojů s téměř nepřekonatelnými rekordy, které mají na svědomí designéři.

PŘIPRAVTE SE NA NEJHORŠÍ. TLUPA BEZNOHÝCH VĚŽŮ CHYSTÁ POVYRAŽENÍ.



MoHo

Oblasti se prohýbají a zmítají explozemi různých zbraní.

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Take 2
■ VÝROBCE:	Lost Toys
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLOČINA:	nepotřebná

Jako zločineckou umělou formu života poslanou do Alpha Prime vás přemůže přesekou na půl, přispědí na kouli, pak vás vrhnou do souboje se strážci a nepřátelskými věžmi, a to ve spoustě disciplín, které testují vaše síly a šikovnost. Svobodu si můžete zajistit jedněm vítězstvím. Zní to trochu drsně.

Soutěžíte v disciplínách Powerball, Gauntlet, Pursuit, Racing a Tag, které prověří vaše schopnosti vypořádat se se vším, počínaje zvládnutím domyslného „parku“ podobného těm skateboardovým a konče zdoláváním plošin v neustále se propadajícím močálu. Není pochyb o tom, že si každý najde oblíbenou oblast, ale asi nejvýzvěvavější disciplínou je v MoHo závodění, kde musíte hledat skryté zkratky a využít bojíst tak, abyste se svým hráčem prosvítali kolem protivní-

ků. Jisté postavy jsou více přizpůsobeny určitým oblastem, což ještě prodlužuje životnost hry, která vás provokuje, abyste se pokusili překonat téměř nedosažitelné rekordy skóre v systému časové vymezených soubojů.

V průběhu disciplín se pohybuje v graficky dokonalých oblastech, které se prohýbají a zmítají explozemi různých zbraní a vzdávají hold skvělým fyzikálním základům hry. MoHo není logická hra typu Marble Madness, ale slušná řádka vyzev a úkolů vás snadno donutí lovit v zahradě joypad, který jste před chvílí vztyle vyhodili z okna, jen abyste si to mohli zkusit znovu.

Ona frustrace může být až příliš zřejmá, ale vychází spíše z přemíry hratelnosti než z nedokonalého ovládání. Výsledkem příkré křivky obtížnosti je, že uspokojení z úspěchů nabývá zleďné intenzity a vy si

vždycky můžete v dané oblasti dřív, než přistoupíte k obtížnějším úkolům, dát ještě jednu hru. Počáteční obavy o příliš jednoduché souboje byly zaháňány různými užitečnými útoky, díky nimž se dokážete vymanit z nebezpečných situací, ale režim pro dva hráče je zklamání – ve hře založené na celkovém přehledu o aréně je špatné viditelnost (fakticky by se v obou režimech docela hodil radar) poměrně nepřijemná.

Nad tím, že se Lost Toys zaměřili na prostředí a hratelnost, nos křít nemusíme, ale pár metriků hloubky, které by hře dodalo představení upgradu mimo arénu nebo možnost rozvíjení dovedností postav, popřípadě svět mimo soutěže, by mohlo z hodně dobré hry udělat trháč. Kupte si ji a se zatajeným dechem čekejte, co z Lost Toys vypadné přístě.

Lee Hall

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Ústředně interaktivní, jen sem tam se objeví chybička.

■ HRATELNOST:

Skvělé ovládání. Celkový dojem kazi režim pro dva hráče.

■ ŽIVOTNOST:

Pomocí joypad se mi přiklávali k ruce!

■ CELKOVÉ

Je originální, nýčh, přístupná a neodolatelná. Frustrace má a tím, jak se občas zvládnout jednu úroveň za druhou. Když přišle trochu hloubky, bylo by i hodnocení lepší. Fantasticky zábavná hra.

8

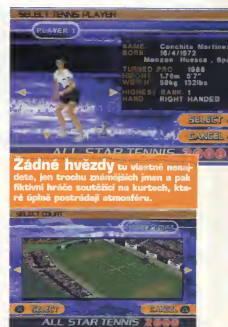
Z DESETI



PLAYTEST



Turnaje se hrají na různých povrchích, odrážejících ty z grandslamových turnajů. Bohužel podíl nemá na samu hru skoro žádný efekt a na všech se hraje stejně.



ZDE JE DŮKAZ, JAK ZÁBAVNÉ MŮŽE BÝT PLACAT MÍČEK SEM A TAM PŘES SÍŤ.



All Star Tennis 2000

„Hratelnost se vyznačuje zoufalou jednovárností.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Ubi Soft
■ VÝROBCE:	Aqua Pacific
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8
■ ANGLOČINA:	nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT
Retro design se skvělou hratelností.

Když dal Pong v hloubi sedmdesátých let vzniknout počítačovému hram, vlastně byl prvním sportovním simulátorem: hráči dostali páliku, a níž měli proti protivníkovi v raketovém stylu odrážet míček. Navzdory mnoha kvantovým skokům, jaž byly od té doby ve videoprůmyslu učiněny, *All Star Tennis 2000* ukazuje omezený zánu, který se snadno kopíruje, ale jen obtížně posouvá na novou úroveň. Ano, řeč je o tenise. Je to celkem dobré stvrzení tenisu, ovšem bohužel a velkým, fatálními chybami.

Hráči mají k dispozici řadu pohybů, leč grafika a potažmo i hratelnost jsou neúnosně jednovárné. Hráči se nemožno natáhnout, shýbnout nebo jinak improvizovat, aby zahráli těžké údery, a jejich interakce s míčkem se odehrává na zoufa-

le monotónní úrovni. Bud míček trefí, nebo ne. Ve špičkových sportovních simulátorech (člověka napadne třeba *ISS Pro Evolution*) se hráči občas podají jen tak míč trefit, ale už to nedokážou náležitě umístit, pochopitelně ke značnému pobavení davů. Nic takového v *All Star Tennis* nenajdete.

Designři tyto nedostatky kompenzují velmi nedostatečně a hra, skandálně bez života, vůbec nepřipomíná velké akce. Při turnaji na trávě (že by to měl být Wimbledon?) se dokonce ani nepokusili nějak zachytit atmosféru velkých turnajů. V zásadě je tak každý turnaj pouze anonymní kurt a zdá se, že ani rozmanitost povrchů nemá na hru nějaký zásadní vliv, neboť vesměra změna spočívá v jiném zvuku míčů.

Navíc to jen stěží může být „all star“, když zde je pouze hrstka skutečných hráčů a žádná velké jméno. Hlavní hvězdou

je Angličan Lleyton Hewitt, vítěz turnaje v Queensu. To možná zaujme pár hrých Britů, ale nás ostatní spíše odradí, nemluvě o zapálených příznivcích tenisu, kteří by se jinak jistě dokázali přenést i přes jeho nevýraznou hratelnost. Síce je zde malinký náznak výkonnosti klavíru, když jsou skuteční hráči zdatnější než fiktivní, nicméně klavírovým slovem i tak zůstává jednovárností. Pozoruhodným jevem jsou schůzovníci rozhodčí, kteří hru „ticho prosím“ i tehdy, když v davu nikdo ani nedutá.

All Star Tennis tak charakterizuje odfláklý design a bezduché, nenápaditě hratelnost. Rozhodně zde není nic z atmosféry velkých zápasů na centru kurtu a výkon PlayStation není vůbec využit. Na druhé straně, ono toho s raketou a míčkem zas tolik dělat nejde. ■

Lee Hall

VERDICT

- GRAFIKA: Průměrná a bez nápadu. 6
- HRATELNOST: Nudná, opakující se a nezábavná. 6
- ŽIVOTNOST: Často se k této hře rozhodně vracet nebudete. 5

■ CELKOVÉ: Je to tenis, tedy sport, který se do domácí vělohy přelstí, ale jen velmi obtížně. A *All Star Tennis* postrádá vesměru rozluštění, aby měl alespoň nějakou šanci na úspěch.

6

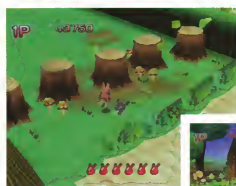
7 ZE 10



Bo bez vaší pomoci nepřekročí ani překážky na cestě. Štěrkem ho do zdičky a cesta je volná.



Rozpuštělý výlet prováděné přehrávají kreslené animace. Občas dokonce i křáčí.



DALŠÍ STŘELEČKA PRO G-CON 45. POCHOPITELNĚ OD NAMCA.



Rescue Shot

“S pistolí hrdinu chráníte před nepřáteli a překážkami...”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Namco
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLOČINA:	nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

POINT BLANK 2
Stále jediný kousek, který je tím nejlepším důvodem pro nákup světelné pistole.

Strílečky pro pistole jsou obvykle buď tradiční akce (*Time Crisis* a *Die Hard Trilogy*), nebo střílečnice (*Point Blank*). Tato klasické trojce nyní Namco přináší dalšího kolegu, který je typickým produktem japonských schizofrenních vývojářů. Přestože však námět hry *Rescue Shot* patří spíše mezi běžné účelovosti fungující výhradně v zemi vycházejícího slunce, Sony se rozhodla prubnout vydání i v Evropě. Díky.

Hrdinou je Bo - slepě důvěřivý a naivní hybrid králíka a kočky, který spadl ze skály a ztratil paměť. Neochrozeň se vydává na cestu za poznáním do nebezpečné pohádkové země, a protože nemůžeme nic jiného než pomalu poskakovat (i se znakem je na tom chudák bídný), je na vás, abyste ho se svou pistolí ochránili

li před nejrůznějšími nepřáteli a překážkami a v lepším případě ještě stihli získat nějaké ty bonusy a trefit tajné terče. Což o to, v recenzi to možná zní nápaditě, ale ve skutečnosti to žádný velký objev není. Protože se s postavou nedokážete sžít. Rozstříli otrávené jablko dříve, než jej hrdina sní, nebo jej trefit do zadku, aby přeskóčil překážku, je sice trochu jiné kafe než trefovat tank v *Time Crisis*, ale neustálé ciltě výrazný odstup, který rozhodně nezachraňuje ani infantilní a primitivní příběh.

Single-Player režim je i přes rozmanitost uhlí kamery a několik možností ve směrování hrdiny poměrně jednotvárný, a přestože alespoň Hard režim poskytuje několik novinek, vše soupeřou a nepatrně odlišný způsob řešení, většina hráčů se k němu po nutném úvodu vůbec neprobouje. Tato stránka je ještě zvy-

razněna režimem pro dva hráče, kde bojujete v naprosto stejném prostředí, a dokonce i proti stejnému počtu nepřátel, takže jediná změna spočívá v obtížnosti. Přes tyto výhrady však musím autorů pochválit za design některých pozdějších úrovní - jen škoda, že se spokojili s onou základní myšlenkou a nepokoušeli se více využít jejího potenciálu. Ve srovnání s legendárním *Sleepwalkerem* z Amigoy, kde jste v roli psa zachraňovali svého náměsíčného panička, totiž *Rescue Shot* moc neobstojí.

Neměli bychom ovšem zapomenout, že je *Rescue Shot* určen především pro nejmladší hráče do nějakých deseti let. Pro ty bude zacházení s G-Con 45 nezvyklou zábavou a dobrodružné prostředí hry vřítaným obohacením dětské sbírky her bez jediné kapky krve. ■

Jan Modrák

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

- Líbivá a vynalézavá. 8
- Na pár okamžiků zábavné, ale chybí hloubka. 5
- Pramata. Díky voliči úrovní se snad občas vrátíte. 3

- CELKOVĚ
- Celkem solidní představení světelné pistole pro mladší hráče, kterému však chybí větší promyšlenost. S hrdinou je nemožné se ztotožnit a hra vás nevábí. Přesto je to zajímavý pokus.

5

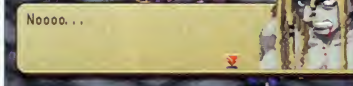
Z DESÍTI



Pokud vám tyto fotky přijdou jakkoliv zajímavé, pak zadržte: hra je průměrná.



Mappeti toho o konverzaci vědí asi tak jako o hrstelnosti.



PŘIŠEL ČAS PŘIPRAVIT SOUBOJ MAPPETŮ.



Eternal Eyes

„Je to jako souboje kohoutů či psů, jenom s menším rizikem.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Sunsoft
■ VÝROBCE:	TAMM
■ DATUM VÝDANÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRACŮ:	1 až 2
■ ANGLICITINA:	náročná

**LÍBÍ SE VAM?
KŮSTE TŘEBA...
FINAL FANTASY VIII**

Nejlepší RPG na světě.

Fokud jste netrávili poslední rok dva zavření v lednici, pak vám jistě neuniklo, že mládež stárnoucí Evropy, a vlastně i mládež celé kulatoucké planety, se točící sbláznila do malých podivných potvůrek. Ano, mluvíme o fenoménu zvaném **Pokémon**. Dneska ti potvory nájedte úplně všude, dokonce i v Česku. Je velmi nepravděpodobné, že jste na ně nenarazili někde ve výkladních skříních hračkářství či na nejčistějších lamičkách, které prodávají v papírmictví. Přitom Pokémon je fenomén relativně nedávný. Japonci si zvolili Jigglypuffa za svého císaře už před pět lety, a tak je s podivem, že to PlayStation trvalo tak dlouho.

Eternal Eyes je strategické RPG se srovnatelným vlivem jak Pokémonu, tak *Final Fantasy Tactics*, kde hráči mají za úkol vytvářet a rozvíjet malé potvůrky jménem Mappeti a učít je, aby za ně bojovaly. Je to jako souboje

kohoutů či psů, které se konají na předměstí velkých měst, jenom s tím rozdílem, že je zde menší nebezpečí postihu ze strany zákona. V magickém, byt' nepříteli magicky pojmenovaném Gross Kingdom plánuje zvláštní vojsko velitelin Vorless Útok na všechny Mappety a potažmo i na jejich civilizace. Jak to chce udělat? Pochopitelně za pomoci velkého meče. Iteří si vyprávěl od úle bohyně jménem Luna. Pouze skupinka dětí, shromážděných pod vedením proslulého alchymisty a tvůrce Mappetů Shirleye, dokáže tento megalomanský plán zhatit... Inu, takto Sunsoft učinil zadost předloze a nám poskytl uchvatný příběh.

Rotující izometrická perspektiva, 2D postavy, obvyklý inventář a menu systém, stejně stavená města a lidé: prostě upřímně řečeno, velká část *Eternal Eyes* působí dojemem, že autoři ani tak neshlo o přijít s něčím novým. Tohle je totiž hra už na prv-

ni pohled sesita z carů všech dřívějších playstationových erpéček.

Nicméně samotné souboje Mappeti, k nimž dochází v náhodně generovaných dungeons, jsou překvapivě uchvatné. Jak tak tvoříte a cvičíte své potvůrky, a to za použití magických drahokamů, které nacházíte na svých cestách, můžete vytvořit až 150 odlišných variant. Přičemž každá z nich má své specifické útoky a silné stránky. Bity, v nichž musíte před útokem klamat tělem, sice některé hráče zpočátku zmatou, ale mnozí si jistě budou libovat.

Bohužel nakonec ale nevznikne žádný vztah mezi vámi a těmi postavkami na obrazovce, takže děj vás ani příliš brát nebude. Ostatně tam, kde má *Final Fantasy* uchvatné, počítáním generované scény, má *Eternal Eyes* pouze statické obrázky. Tedy nic, o co by bylo stát. ■

Paul Rose

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Grafika: Stav, v jakém byla grafika asi tak před šesti lety. 4
■ HRATELNOST:	Hrátelnost: Nudná města, zajímavé souboje. 5
■ ŽIVOTNOST:	Životnost: Celkem dobrá, ale zájem může vyvanout. 5

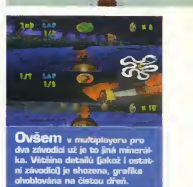
■ CELKOVÉ
Příběh je celkem kšé, a tak toto RPG s pokémonskou příchutí bude většině lidí chutnat nejvíce. Ovšem souboje jsou překvapivě slabší.

5

Z DESETI



Jak sami vidíte, co ne takhle raději pro jednoho hráče, grafická stránka není úplně odlišná. Znovu jeně čísel (až se to všechno hračká) a místo možnosti se přesunout, že holojím hlojím Dřítko Kámera a Jany Páleničkové ne podáváto přiblížit se originálům více než věřím.



Ověřím v multiplayeru pro dva ztvrdil už je to jiná měřítka. Všechno dlejší jakoli i ostatní ztvrdil je shromažďováno, grafika ohlavojeví na čistou dřev.

NĚKOLIK ZÁVAŽNÝCH ODHALENÍ TÝKAJÍCÍCH SE CHIPA A DALEA.



Disney World Magical Racing Tour

„Akční a ostrými barvami žhnoucí grafika vás vcucne.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ VÝROBCE:	Crystal Dynamics
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Víte, kdo je to Chip a Dale? Aby ne. Znáte je? No bodejte (to je ale hrovné slovo - kde jsem se nakazil?) byste neznali. Jsou to přece ti stripy!

Ok, to jste mi asi nesežrali, je ale logické, že v žele legendárních Chip'n'Dales stojí Chip a Dale, dva hlavní tahouni disneyácké rychlé rotý. A je také jen logické, že Chip a Dale stojí v čele playstationové hry s názvem Walt Disney World Magical Racing Tour (tedy ono to logické není, ale potřebuju se nějak dostat k měrití věcí).

A nyní pár závažných odhalení. Závažné odhalení číslo jedna: Walt Disney: Magical Racing Tour je hra, které se zachtělo se sklouznout po čerstvě naleslých playstationové klouzačce zářivě barevných a infantilně stylizovaných kartových jízď po střední doby, jako je Speed Freaks, Crash Team Racing či Muppet Racing Mania. Závaž-

né odhalení číslo dvě: ovšem na rozdíl od těchto her VDW: MRT nemá pouze dětskou grafiku - ona je dětská celá. Což bude pravděpodobně tím, že je pro děti. Co to znamená? Na první pohled nic. Rojčuchaná akční a ostrými barvami žhnoucí grafika vás vcucne do své licti torby - poťad se to něco děje, na hlavu vám padají balvany, power-up je na trati jak naseto a zbraně mají různé žertovné podoby (vaše auto se vám třeba promění v obří neovladatelný hmeč, ha ha). Ovšem už na druhý pohled si všimnete několika věcí. Vaše vozítko se dá ovládat až příliš snadno a rychlost a obtížnost trati nevytvářejí tu správně smrtící kombinaci - a to znamená jenom jedine. Nuda přichází z Kremlu poměrně rychle.

Závažné odhalení číslo tři: ani Chip, ani Dale se v této hře nesvětlou. Konečně už je to hra pro děti. Závažné odhalení číslo čtyři: veškeré závody se odehrávají v reál-

ném prostředí Disneylandu (no, to zas tak moc závažné nebylo, to je fakt). Závažné odhalení číslo pět: huda je natolik brutálně rozemřená a neustále se opakující, že doporučuji zvuk vypnout. Závažné odhalení číslo šest: Chip a Dale jsou jediné známé figury ve hře. Všichni ostatní jsou vedlejší postavy druhého a třetího nálezu (s výjimkou Magiky von Čarýl). Závažné odhalení číslo sedm: hra nemá multiplayer pro čtyři hráče.

Závažný závěr: asi není potřeba nic dodávat. Nejenže už samc zaměřeni na mladší věkovou skupinu posloužilo disneyáckým jako omluva pro neodvedení sto procentní práce a vytvoření hry se stagnující zábavností, ale absence několika základních standardů, které ostatní motokárové závody mají (např. multiplayer pro čtyři hráče), posunují VDW: MRT někam na poslední místo tohoto subžánru. A to tak že pravem.

Štěpán Kopřiva

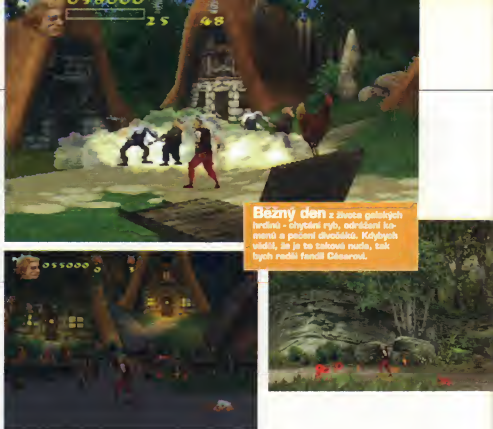
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Nesvlní, jak by řekla babička Botzen Němčové. 8
- HRATELNOST: Fajn, je to pro děti, ale až TAK-LE jednoduchá? 6
- ŽIVOTNOST: Žádný multiplayer pro čtyři hráče = žádná supervelká životnost. 5

■ DELKOVÉ: Disney se snaží nezaspat playstationový kartový boom, ale moc se mu to nepovede. Trváví záležat, která možná menší hra uspokojí, ale v porovnání s Dřímlem nebo Mlp-pety si může jít stoupat do kouta.

6

Z DESETI



NUDA NAŠLA SVOU TVÁŘ - MÁ KNÍR, COPY A PŘÍLBU S KŘIDÉLKÝ.



Asterix & Obelix Take On Caesar

“Žádná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu odhodit ovladač.”

FAKTA

YDAVATEL:	Cryo
VÝROBE:	Tek5
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLICITINA:	nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ASTERIX
Tuhle nesavínou plošinou budete
možná milovat. Blázní!

Když se snažil Böh vysvětlit Egypťanům, že by měli sklaponout podpatky a konečně se zařadit podle jeho příkazů, nepostal na ně jednu morovou ránu. Dobře věděl, že by nad ní Egypťané jen mávli rukou a šli dál. Proto na ně poslal těch ran rovnou sedm.

Když se Francouzi rozhodli vysvětlit zbytku světa, že dokáží zničit absolutně všechno, dokonce i svůj nejlepší comics Asterix, taky to neudělali nejednou. Nejdriv natočili humornou filmovou splácaninu, ve které se všichni beze smyslu kření, a než se stačilo lidstvo vzpamatovat, udělali podle toho filmu playstationovou hru.

Máte hry, které vás nedokážou ničím přitáhnout. Jsou hry, které vás nudí. Jsou hry, které vás odpuzují. To není nic proti tomu, jak si všichni zamilovali Asterix a Obelix.

Žádná jiná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu okamžitě odhodit ovladač, rozslapat PlayStation, schovat se do koupelny pod koš s prádlem a přestřít, že jste kučka zemní. Jestli je mezi vámi nějaký pamětník a vybaví si ještě ty staré. Game & Watch kapesní hry, ve kterých vík chytá padající vejce nebo potápějí klíčky před chapadly chobotnice, tak at vezme na vědomí, že taková hra se teď (ano, to není recenze ze záhrobi - píše se rok 2000) vrátila - ovšem v playstationovém kabátě. A ti ostatní, historici nepoznamenaní at si představí hru, která spočívá v tom, že na vás vzduchem létají ryby (!!) a vy je musíte odpínkat pryč (!!!).

To je všechno. Aby to nebylo příliš složité, ryby nemají na výběr z mnoha trajektorií, a tak stačí, aby se vaše postava (pohybují se s trhaností souptarkovských figur) pohybovala mezi těmi čtyřmi dopady.

(Omlouvám se, jste zpestření tu je - po nechycených rybách můžete uklouznout.) Pokud splníte kvótu zmračených ryb, jste potrestáni úryvkem z filmu a hned začne další level, kde musíte chytat něco jiného - divočky, kameny nebo pavouky. A tak dál.

Když o tom tak přemýšlím, možná princip Asterixe vůbec nespočívá v dosažení cíle nebo nevyššího počtu bodů. Možná mají hráči závodit v tom, kdo má nejlínější žaludek a nejdéle vydrží hrát tenhle šmejd. Já jsem odpadl po deseti minutách. Kdo překoná můj rekord? Doufám, že mi zůstane a vy si Asterixe s Obelixem nekoupíte.

P.S. Prý se přemýšlím o natočení dalšího dílu Asterixe. To znamená i další playstationovou hru. Egypťanský ran bylo sedm. Kolik bude francouzských? ■

Jiří Pavlovský

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVITNOST:

HAI HAI HAI 2
HAI HAI HAI HAI 1
HAI HAI HAI HAI HAI 1

- CELKOVĚ
Kupce si Asterixe a Obelix v ten nejtrhanější zážitek ve vašem životě. HAI HAI HAI

1

Z DESETI



Tak tady bojujete s jedním z tvrdších soupeřů se sklonem k potvůrkám proměnlivým. Mění jezná, jestli víte mrazit nebo angličtina.



Výhoda soubojů je, že na ústředním jezná mrazí, jak dohru, eventuelně jak špatně si stojí. Nevýhoda je všechno ostatní.



NIKDO BY NEŘEKL, ŽE ZABÍJENÍ DRAKŮ MŮŽE BÝT TAKOVÁ NUDA.



Dragon Valor

„Jdete a rubete každého, kdo vám skočí do cesty.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Namco
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLICHTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TREBA...**
FINAL FANTASY VIII
Nevrosto nesrovnatelně s geniální.

Tak nevím. Možná je to osud, možná jsou to podle triky šéfa-diktora PS4, ale poslední dobou na mě stále častěji vycházejí hry, které působí dojmem, jako by se veskrší vývoj počítačových her zastavil někdy v osmdesátých letech. Nechápete mě špatně, rád si zavzpomínám na staré dobré časy osmibitů, rád zamáčknu stůl nad milovanými fláky mého dětství i vydávám ho za žhavou novinku, tak bych místo slzy raději zamáčknu jeho.

Já se s minulostí dokázal rozloučit. Svě Atari jsem pochoval pod vrstvou prachu, dlouhé vlasy jsem zčásti ostříhal, zčásti samy dobrovolně vypadaly a i manšestrky a košile s obřím límečkem jsem zamkl do skříně.

Tak proč mi teď někdo cpe pod nos mímé opáření? Golden Axe a tvrdí mi, že je to úplná novinka jménem Dragon Valor? Jasně,

Golden Axe byl ve své době zážrak, jenže dneska už je hra, ve které se hrdina proměnuje v jednoduše načrtnutou krajinku od jednoho okraje obrazovky k druhému, pořád bojuje a občas (velmi, velmi občas) něco proskočí. Trochu mimo dějovou misi.

Stejně jako v Golden Axe (pokud mě paměť nepletje) se s příchodem nepřítelů zaskakujete na ploše jedné obrazovky, a pokud ho neporazíte, nehnete se z místa. Tady je statictní soubojů navíc podtrhnuta tím, že se cesta před hrdinou i za hrdinou uzavře a prашná pšina se tak změní v improvizovanou bitevní arénu. Vaši protivníci jsou poměrně másla, prvních několik levelů je budete kostit téměř poslepu (k dispozici budete mít jak meč, tak malou sestavu kouzel) a v podstatě

jediné, co vám dá jakžtakž zabrat, budou meziúrovňoví bossové.

Od Dragon Valouru nečekajte žádné logické hádanky, žádnou variabilitu, žádné zajímavé postavy, žádný rozvířivý příběh. Prostě vám draci najednou sestou a vy třeďte zleva doprava a rubete každého, kdo vám skočí do cesty. Nečekajte ani žádné akční parádicky (ani na úrovni staříčků).

Golden Axe. kde jste mohli shodit soupeře z obrněné jesterky, sami si ji osedlat a pak mlátit padouchy ocasem, žádné vizuální ozvláštnění, žádné zajímavé protivníky. Všechno je to stejné fádní. Můžete čekat jen to, že se na tu hru podíváte, uhrájete jeden level a pak ji odložíte do skříně vedle starých takle obnošeného hubertusu a čapky rádiový. Bude ji tam dobře.

Jiří Pavlovský

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

Jednoduchá a bez nápadu. Golden Axe jsem došl do konce. Tohle ne. Dá se hrát dost dlouho. Ale proč?

CELKOVÉ: Těhle hra postrádá téměř všechno, čím by mohla zaujmout. Má nevyraznou grafiku a protivníky je monotonní a pomalé, brzy systém je prázdný a ani příběh není z těch, které by vás táhly dál.

4

7 DESETI

Renderované sekvence

vám bezcílně potulování nějak nezpestří a k určitému správnému směru vás napomáhá jen velice málo stop.



Postavy mají jen pět sukenec: s odpovídáním na vaše otázky, tak u blýbků



SURVIVALOVÝ HOROR DRACULA? ANO, ČI NE?



Dracula: The Resurrection

Hra spočívá v pátrání po čemkoliv nepatrně zajímavém ...

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Microids
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRAČEK:	1
■ ANGLICITINA:	jednoduchá

E aví vás oklesovat kůru stromů? Patří k vašim nejoblíbenějším zábavám porovnávání textur různých snehových závějů?

Pokud ne, pak vám zhruba po pěti minutách udělá tato konverze PCčivého adventury stylu „point and click“ s možku krvavou huspeninu. *Dracula: The Resurrection* by měla být příběhem o návratu Jonathana Harkera do Transylvánie, kde hledá svou milovanou Minu, ale v momentě, kdy odezní úvodní sekvence, se z ní vyklubá smutná povídka o tom, jak kdosi hledá předměty, stopy a cokoliv, prosím cokoliv sebezně zajímavého.

Zpočátku je hlavní problém v tom, abyste se vůbec dokázali pohybovat tam, kam chcete. Musíte po obrazovce honit malinkou naparádňou ikonou, dokud se nepřemění v ukazovátka a nedovolí vám jít dopředu. Obraty, při nichž je nezbytná

manipulace s ikonou, budou snaží, až zjistíte, že každá sebemenší odchylka nahoru nebo dolů způsobí zmizení ukazovátka. Tohle je však jen začátek vašeho mučení. Draculovy síly silně způsobí, že se všechny předměty nezbytné k dokončení vašeho úkolu ukrývají v temných, nepřístupných oblastech, a pokud přesně nevíte, kde hledat, nemáte nejmenší šanci. A i když o nějakou tu klíčku, klíč či prak zapomenete, bude pro vás kvůli nedostatku jakýchkoli použitelných stop a vysvětlujícího textu jeho využití znamenat marný proces pokusů a omylů.

Proti adventurám tohoto typu není celkem co namítat (důležité, že se *Secret Of Monkey Island* dostane i na PS2), ale pokud jsou špatně udělané, nenajdete v nich žádné minihry, žádné chytré hračky a žádné velkolepé výhledy, které by zmírnily neodvratný bolehav. Microids se zmínilo pojmout hru moderním způsobem, a tak se můžete

otáčet o 360° (bez nějakého přeskalování z obrazovky na obrazovku) a kochat se plně renderovanými postavami, které vás v sekvenčních překvapích dialogů. Pokud ale má takhle vypadat lek, pak bychom dali přednost nemoci. Obraty výždyky znamenají ztrátu orientace a špatně se vám může udelat jen z postav samotných.

Nechceme přinášet hru, která se i tak váli po zemi v předsmrtné agonii, ale jedna věc by ve hře *Dracula* chybět opravdu neměla, totiž atmosféra. Nejstrašidelnějším momentem celé hry je bezpochyby až hloupé hluché zavrážání na dveřích hostince a to je pro hru, která se snaží vzkrísit klasický drasták Brama Stokera, dost ubohá vizitka. A protože tu všechno strašidelné chybí a z příběhu zbyla jen stěpina, musíme se spokojit shorem, který spočívá v ovládání a hraní. ■

Pete Wilton

PLAYSTATION
Magazin

VERDIKT

- GRAFIKA: Zmírně pohlednice ze světa otravné temnoty. 5
- HRATELNOST: Bezcílné se potulování a hledání perfektně skrytých předmětů. 2
- ŽIVOTNOST: Pokud vás baví celý večer pozorovat, jak zasychá barva, těšte se. 2

- CELKOVĚ: Lůde se celá léta baví tím, jak málo se toho může dět ve hře, jako je *Myš*. Ve srovnání s *Draculou* se to ale řádově dohromady dostává naprosto ušlechtilým a hrstkovým. U *Draculy* snad bude lepší, když i vůbec nevychází z lesa.

2

Z DESETI

**PŘIPRAVTE SE NA BOJ
O PŘEŽITÍ LIDSTVA !**

[illegible]

V kinech od 3. srpna 2000

REVOLUČNÍ LOGICKÁ HRA, KTERÁ NENÍ REVOLUČNÍ.



Spin Jam

FAKTA

■ VÝROBCE:	NI2
■ VYDAVATEL:	Empire
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
■ ANGLIČTINA:	není potřeba

Už vás omrzelo to věčné střelení, plížení a krčení se v temných koutech, aby vaše přítomnost zůstala utajena zrakům ostře-
ných teroristů? Začínáte přemýšlet nad tím, zda by vážně na místo dýky a poloautomatické pistole neměly nastoupit konstruktivní dialog?

Pokud vsázku počítujete heroickou únavu a tíha zodpovědnosti za osud světa vám razantně dopadá na bedra, pak jste zrali na dočasnou změnu žánru. Bezpečí by to, co vám chybí ke znovunalezení nervové stability, je pouhých pár hodin strávených nad ryze logickou hrou, je ovšem na místě podotknout, že Spin Jam takovou hrou rozhodně není!

Spin Jam odobrá her Bust-A-Move, totiž namísto utěchy z brilantně vyřešené úrovně logické hry velice rychle upadá do stereotypu. Herní pole tvoří kruh různobarevných bublin, v jehož středu je soukolí. Soukolí otáčí vnitřním prostorem kruhu tak, aby se mohli začít na jednotlivé bubliny. Do středu kruhu vystřelujete kuličky, které barevně korespondují s bublinami. Jestliže se tři střetbarevné kuličky navzájem dotknou, začnou blikat a po chvíli vybuchnou. Vychůz uveďte kuličky na protilehlé straně do polohy a vašim jediným úkolem je naplnit jiné bubliny odpovídajících barev k prasknutí. Ačkoli hra poskytuje i versus mód, po chvíli omrzí a nic víc vám nenabídne.

David Dvořák



Udělejte fetiš z tří kuliček a vybořteho. Klasika a la Bust-A-Move.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jednoduchá a velice japonská. 5	■ CELKOVĚ
■ HRATELNOST:	Jedna hra, jeden princip, rostoucí tempo. 5	Zajímavá logická hra s velkým počtem úrovní, které je bohužel postaveny na jediném principu bez jakýchkoli změn.
■ ŽIVOTNOST:	Podle toho, jak silné máte nervy... 5	

5

Z DESETI

S TVŮRČI STREET FIGHTERA TO JDE Z KOPCE.



The Misadventures Of Tron Bonne

FAKTA

■ VÝROBCE:	Eidos
■ VYDAVATEL:	Capcom
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	11 a víc
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Před očima nám tančí roboti, ale ne, nedostali jsme kladivem do hlavy, jen jsme hráli směšici s názvem Tron Bonne. Je to kombinace adventury, logické hry, RPG, 3D střelice a trochy totálního šilenství.

Točíte se na místě a snažíte se vydat určitým směrem, neohrabané kroužíte, abyste se vyhnuli lehčejícím ohni. Tron Bonne je zaměřená především na hráče v útlém věku. Roztomilí roboti poskakují, brebábí a tančí, kreslené postavky se vytažují a zuří a do toho všeho explodují policejní auta, kradou se diamanty a bojují roboti.

Nejzajímavějším aspektem hry je převrácení, který není nikdy plně využit: totiž vývoj va-

šich kovových robotů. Vezměte je na expedici nebo jim opatřte příslušné předměty a rozvinou se jejich dovednosti. Kdyby se přidala špetka strategie, mohlo to být užasné. Capcom ovšem soustředil skoro všechno úsilí na bojovou a dobrodružnou stránku věci, ale přestože se jim podařilo spoustu kouzelných momentů, hra vás brzy začne šlehat nudit.

Tron Bonne je sympatická, ale její mini-hry se nikdy nedostanou výši než na průměrnou kvalitu. V nejlepším případě vás na jedno odpoledne zbaví darebů, na které máte dávat pozor, v nejhorším si s jejím diskem doma znechuceně zahrajete frisbee.

Pete Wilton



Hele, klíč? Omlouváme se, že neodlali takové nadšení, ale po deseti minutách hledání je to hodně šetrná odměna.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA:	jako by někde ležela pět let bez povšimnutí. 5	■ CELKOVĚ
■ HRATELNOST:	Rozmanitá, to ano, úplně chybí hloubka. 5	Společně s jedním z tří žánrů je hezký, ale v této podobě nefunkční nápad. Tron Bonne trpí hořost.
■ ŽIVOTNOST:	Škoda slova a námahy, je potřeba hodně trpělivosti. 5	

5

Z DESETI

PLATINOVÉ HRY

NO TO SNAD NE! TAKOVÉ PECKY A ZA TAK SMĚŠNÉ PENÍŽE? ZDÁ SE, ŽE ZLEVNĚNÉ HRY PODPORUJÍ PLATINOVÝ ÚTOK NA BRIGÁDU HER ZA 1500,- KČ. JEN DO NICH!

PLATINOVÉ HRY

KLASIKY, KTERÉ V EVROPE PRODALY ZA DEVĚT MĚSÍCŮ ALESPŮ 400 TISÍC KOPIÍ

Soul Reaver: Legacy Of Kain



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 999,- Kč



émón Raziel poletuje mezi spektrálním a skutečným světem a snaží se zabíjet zlé kreatury. To je podstata této 3D adventury s hodné „divným“ prostředím. Pěkná, krvavá hra opatřená užasnými animacemi, kdy můžete svého hrdinu celé hodiny pozorovat, jak se přesouvá mezi světy. Není tak elegantní jako Tomb Raider: TLR a některé části jsou unávné, ale je to pěkný kousek dábské akční adventure. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM12 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Výborná 3D adventura s perfektní grafikou.

8

Z DESETI

Driver



■ VYDAVATEL
Infogrames
■ 999,- Kč



ezník v závodních hrách, který tento žánr přivlel na městské ulice. Jako tajný polda Tanner se snažíte splnit misi odehrávající se v předělaných ulicích čtyř skutečných amerických měst.

Mix honiček, uniků a spousty dalších originálních úkolů odrovná každého - není nic zábavnějšího než se projíždět ulicemi N. Y. či San Francisca a unikat před poldy. To, na co jste zvyklí ve filmech, si teď můžete vyzkoušet na vlastní kůži. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM13 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Jedna z nelepších závodních her Tanner za kč? Nurost.

10

Z DESETI

ZLEVNĚNÉ HRY

STARŠÍ HRY VYPRODAVÁNE ZA VÝHODNOU CENU

Porsche Challenge Speed Freaks



■ VYDAVATEL
SCIEE
■ 599,- Kč



Možná jediný způsob, jak dostat do vlastnictví jeden z motorů od Ferdinanda Porscheho. Porsche Challenge tyto snilky rozhodně nezkame. Dobře vyzážené ovládání a množství okruhů dělá z tohoto titulu výběrnou závodní hru.

Je zde dostatek trati, které za těch pár stovek rozhodně stojí. Na druhou stranu je hra už pěci jen postarší, takže čekejte i kostrbatou grafiku. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM12 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Jedna z prvních závodních her. Minutě se, jak vypadají před lety. A pobavte se.

6

Z DESETI

40 Winks



■ VYDAVATEL
GT Interactive
■ 599,- Kč



D plošinovky dostaly před pár měsíci dalšího mírně nadprůměrného člena. Příběh 40 Winks se točí kolem snů, spanku a nočních můr. Tak bacha.

A nutno říci, že tu najdete vše, co by tu mělo být - skvělou a detailní grafiku, napádití prostředí (strašidelné barabizny, hřbitovy, vesmělné stanice atp.), intuitivní ovládání a především obstojnou hrátelnost. Není to žádná záležitost na bezesné noci, ale odpočinkové si vyberou. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM21 7/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Příjemná záležitost pro děti i dospělé. Na Spira zatím 3D plošinovka sice nemá, ale zato je levnější.

7

Z DESETI



■ VYDAVATEL
SCIEE
■ 599,- Kč



Motokárové hry káslou na realismus a jsou často zábavnější než realistické závody. Speed Freaks patří mezi ty vůbec nejlepší.

Pomíneme-li užasný multiplayer až pro čtyři hráče zároveň, pomíneme-li užasně tratě s množstvím zkratk a křižovek a pomíneme-li skvělé kyčlovitou a cartoonovou grafiku, stále máme před sebou ve svém žánru téměř dokonalou hru, která vás chytne a nepustí. Ultra rychlá, ultra zábavná. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM18 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Speed Freaks v moziálovém žánru spolu s Crashem hraje.

10

Z DESETI

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2



■ VYDAVATEL
SCIEE
■ 599,- Kč



rešau je tenis ohromně zábavným sportem, ale až dosud se jej nikomu nepodařilo úspěšně převést do videohry. Až dosud.

Anička Kurniková možná není nejlepší tenistka na světě, ale pravděpodobně je nejkrásnější. Tahle hra naopak zcela určitě není hrou s nejkrásnější grafikou, ale i stejistě je nejlepší tenisovou simulací. Retro 2D grafika hosti nečekanou hrátelností a hloubkou. Neumíme o baječném multiplayeru. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM15 8/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Na první pohled možná kloužká a zastará, ve skutečnosti užasně návyková záležitost.

9

Z DESETI

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MĚSÍCE

MOJAVE 3

Excuses for Travellers

Vzáčný to úkaz ve světě současné populární hudby. Písničky Mojave 3 začínají příjemně a většinou končí úchvatně, přitom nepotřebují nic víc než klasické folkrockové nástroje, hodné klidu a jiskrný nápad. Mojave 3 jsou specialisté na pomalé skladby, ale přesto jim nechybí razance. Je jenom dobře ukrytá a musíte ji hledat „mezi řádky“. Od předchozího alba se kapela vlastně nijak nevyvinula, vlastně to ani k jejímu pojetí nepatří. Písně jsou pouze malinko dokonalejší a vyváženější díky zkušenosti. *Excuses for Travellers* nemá slabé místo. Je to naprosto dotažené a pečlivě udlané album, které by si zasloužilo stát se klasikou.

VERDIKT: Krásné pomalé songy pro každou příležitost. 9/10

mojave3

excuses for travellers



>>> v prodeji >>>

BOTCHIT BREAKS 3

kompeCD kompilace

Kompilace pro různé „Přání improvizované filmy“ v divně většině mívají stále nějaký smysl. I toto se daří o číst komerčních hitových kolekcích typu Gogo nebo Entenaj však kompile, které se řadí mezi nejdřívější mu-zičtí výboje jsou alžarmu manifesty nějakého hnutí, novotvárné značky, zároveň sebezpeřezáven. Sem patří například vynikající séria *Album of Cool* od slánských, ale i tato méně nápadná měsíční elektronika od Roach & Scarper. Chcete-li v předstihu slyšet, jak možná bude znít totální záporný mýtický budoucí svět, Roach & Scarper je pro vás vynikající příležitost. Zde se tvoří obry.

Verdict: Manifest nejžádnějšího londýnského elektrika. 8/10



>>> v prodeji >>>

KID KOALA

Carpal Tunnel Syndrome

Jedná jediná divná věc od kulturního vydavatelství, jenže u Ninja Tune nestáří být jenom divný, člověk musí být ještě navíc hodně dobrý, jen tak se daří vybudovat značka poctivě kvalitní. Ro Funki Porcni, Galdout a Amos Tobiakov je to tedy největší šlánek mezi breakbeatovými mistry. Kid Koala jeho hudba lesí na tenké hranici mezi avantgardním experimentem a taneční elektronikou. U něho si ani jednou nevydechnete celou dobu, vás bude drtit minimalistický zvukem těžkého průmyslu divných postaváků a neuralté bude linat sloně se rozvíjející rytmy do pokročilých beatů, an aby se nahodilo někdo moc nerovnovážný. Šlá!

Verdict: Pouštějte extrémně nahlas, pak... 8/10



>>> v prodeji >>>

PAUL VAN DYK

Out there and back

Věří byste, že i taneční elektronika může být jako nostalgické retro? Těsně chlapci má svoje základy. Začínal spolu s lidmi, jako jsou Garrier, van Helden, Cox nebo Angel, jako houseman a technai a jako „dvoudobý primitiv“ také slánci. Co na tom, že ostatní už dávno přeběhli do tábore lazejších hradů a rafinovaného zvuku? Paul van Dyk zůstává častý jako lilie a jeho melodičky trancé postlají srdce ex-perty nábožně. On *There and back* má jako z jiné doby, ale to nezmění, že by byla deska udlaná špatně. Napádek: By je mrtví tenkrát a vynikla nejen v skládání jednotlivých skládek, ale i v jejich propojení do jedné slápnéjící celky.

Verdict: Celá hodina kontinálního ducání. Pékné. 7/10



>>> v prodeji >>>

KING KOOBA

Nufundfunk

Hedý zabalená standardní funkové taneční a ležce hiphopová záležitost. Neuzrálá a celá malinko nadhne. Dobře udlány je především zvuk nahrávky. Na třetím starém albu svou atmosféru, neboť žádným dlaním melodičky ani napádek ohromí prostě nemůže. Doklad si představte, že *Nufundfunk* bude placet nadmíru příjemné v roli hudby v posádce, třeba když sedíte v kavárně s dobrou zvukovou aparaturou. Nemůže se na nic přísti soustředová, protože tahle převážně instrumentální věc se celkem přesně tréluje do typyčtějších nálad, rytmy a počíná. A pokud neudržíte časem? Lupa je to jedné, pokud jste bláznů do elektroniky funk.

Verdict: I průměr může být příjemný. 6/10

Nejnovější webové stránky a služby

Z nějakého důvodu je v posledních dobách v celé Evropě a částečně i u nás populární wrestling. A to přestože se na televizních obrazovkách na rozdíl od Ameriky objevuje spíše výjimečné (resp. vůbec). Možná za to mohou nyní velmi zajímavé počítačové hry. Zajímal-li se tedy o wrestling, určitě se vám bude líbit wrestlingplanet.com. Tady naleznete informace o všech hlavních organizacích a samozřejmě kompletní výsledky zápasů po celém světě. Přetřete si aktualitu o novém filmu rádošy herce Hulla Hoga a názvem *Beyond the Mat*, nebo si přečtete článek o unikátním roku, který zažil Kevin Nash. WCW šampion v těžké váze. Pokud budete rozměšat alespoň deseti výrazů jako Jackknifed Power Bomb nebo Big Poppa Pump, pak jde evidentně o stránku jako stvořenou právě pro vás.



Pokud však dáváte přednost něčemu rychlejšímu, zamířte na www.curlymonsters.com, což je domov originál chytřejších programátorů. Jedni příjemně překvapili s hrou *N-Gen Racing* (poukazuje na nepochopili, N-Gen znamená Next Generation). Čekejte příjmy rozhovor s tvůrci plný zajímavých a šatnatých informací z tvorby hry a nezapomeňte si prostudovat články s výčetem všech letadel, tratí a velmi podrobných pravidel tohoto virtuálního sportu. Zde naleznete ty nejpopulárnější informace o tom, jak si svá vzdušná vylepšit. Ale nám se každopádně nejvíce zalíbily ony otačející se obrázky. Paráda.





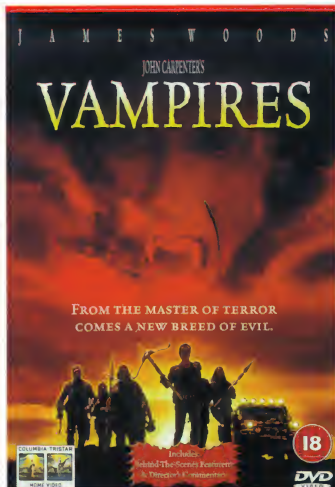
BOWFINGER
(Trhák pana Bowfingera)

Kaerie: Frank Oz
Hrají: Steve Martin, Eddie Murphy
Opravdivý film je jako terminátor. Když se mu dostane do ruky genová sekvence k úspěšným mimozemšťanům a unikátním černošci, už se nedá zastavit. Neodchází ho ani nedostatek peněz, absence filmu a talentu. Všechno se dá nahrát. Peníze se dá ušít, na stůl stačí pár měsíčních ingrámků a hledá se dá jeho režisérský kámeru. Co dokáže Ed Wood?, dokáže Bob Bowfinger taky. Komedi o druhém nejhorší režisérovi všech dob natočil první šedesátámi, dále psal a jedho Frank Oz za podpory agresivní komiky Stevea Martina. Třetí DVD se snaží, aby se však nemuž ani po mnohém filmu. Na dárku najde vystříhané záběry, nepovedení záběry a zasloužený komentář.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 4/5



BACKDRAFT
(Ohří)

Kaerie: Ron Howard
Hrají: Ron Russell, William Baldwin, Scott Glenn, Robert De Niro
Tobáková plázeň, tabáková jízda, celá věc spojuje protože za chvíli na této příležitosti Russell a nalopce si plameny. A nebudu sám. Neboť ve filmu, který utváří z Ron Howarda to, co je se to postávky jenom herci. Hasi. Například, vystupují a holi rukou benci jako Glenn, Baldwin, De Niro a Sutherland. Osven v hlavní roli státní ohně a v Dolby Digital 5.1 praská opravdu velkým už po druhé čtyřech zříchových útl. Toto DVD nesmí žádnému milovníku filmu a ani pyromani chybět.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 3/5



VAMPIRES (Upří)

John Carpenter je poslední akční tvrdina. Bortí v jeho režii nejsou žádné výmětky dásně, jsou tvrdí jako oceťová zubní protěza. Když zrovna neobrací na ruky L.A. 5 New York, nehmí Jamie Lee Curtisová s nosem po americkém buranově či nestříln zlostratěle mimozemšťanů, tak mlátí pěti upíry do spícího osměvu. A o to jde. K čertu s příběhem, není podstaty. Koho zajímá nějaký český upí Valek, který si chce užít žánrův paprsků letního slunce, čímž zajistí svým kolegům krvolukovním skoro totalní nezanitelnost? Koho zajímá, že příběh nemá gradaci a závěrečný masakr je jen slabým odvarov úvodní řezby? Koho zajímá, že nikdo neřekne tříky jsou lacinější než sedmdesátiletá ruská prostitutka? Koho zajímají speci-

Rezie: John Carpenter
Hrají: James Woods, Daniel Baldwin, Maureen Scheel
"Všechny zajmá, že je James Woods alias Jack Crow trvdák."

ální přílohy, které jsou na DVD k máni, byt mezi nimi je i (kromě obligátních filmografií, filmu o filmu a trajleru) režisérův vlastní komentář? Koho zajímá zvuk Dolby Digital 5.1 a české titulky? Koho zajímá Daniel Baldwin? Nikoho. Všechny zajímá, že je James Woods alias Jack Crow trvdák non plus ultra.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 3/5
BONUSY: 3/5



ENTER THE DRAGON
(Drak přichází)

Kaerie: Robert Clouse
Hrají: Bruce Lee, John Saxon, Bolo Young
Člověk by náhodou odobru druhou světovou válku. Odobru by jim i generace. Odput by jim i podjovní a potěšný z letních kalhot, ale odobru jim měřebeli filmů československých liduův režie. A dby DVD regionální police si musí jejich střihůvkou máni už i desky trh. Jedn z příložíků: početné rodiny mraků, je legendární lung fu z osmáctiným Bruce Leeem v hlavní roli. Zapomněl tedy na bolyozgovské láhání vasu, odemek na protivníkově palci a řezbu nudačkám i když takřka tvrd, že sinnek obažhi tři minuty filmu navíc, ve skutečnosti jich nemně deset chyb. A speciální bonusy? Němce neklamou, žádné tam ne jsou.
FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 0/5



BROKEN ARROW
(Operace zlomený šíp)

Kaerie: John Woo
Hrají: John Travolta, Christian Slater
Nebudeme vs. užít protivníkově faktu o filmu. Nebudeme vs. užít ani vyprávění příběhu, protože se kolem udržejí jedním dvan. Nebudeme vs. ani užít ani formace o hongkongském genuovi alce Johnovi Woo. Nebudeme vs. prosit užít, by nymad. Film je už užité všeli nemůž třítat a s Johnem Woo si týkaté plnoumu mandránkou. Takže vs. nebudeme užít ani solární, se kromě filmu a trajleru, na autokaz. Mě vs. ak. pokud jde o tento film, nepodříká, tak jste ještě blížší, než jsme dříve.
FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 2/5

Nejnovější měšiny z arkádové planety

Již minule jsme vás informovali o nové pražské herně s nejnovějšími a nejméně známými automaty. Naleznete ji v Jungmannově ulici, a přestože je drtivá většina automatů od Segy, jedna zvláštnost bude převezena i na PlayStation. Reč je pochopitelně o Silent Scope od Konami. A ve zmíněné herně už je k dispozici druhý díl.



Mezi nepobitelnější zbraně 3D akčních her patří odstřelovačky. Všechny nás láká čistá práce - likvidovat hesly tisk, nepozorované a bezbolestně. Konami tyto touhy vychytal a už podruhé přichází s perfektním unikátním trumfem. Na monitoru vidíte klasické prostředí jakoby viděné z vlastních očí. Tady půkono přibližně zaměříte na postavy nepřítelů a s pomocí teleskopu pak dlo dokonate. Silent Scope 2 nabízí výtečný příběh odehrávající se mj. v Londýně (finále je na Ben Ben) i ve Švédsku, ale vytrásit si můžete i v další mody včetně dobových v americké a co víc, díky dvěma proplemým automatům můžete toto všechno zkusit ve dvou. Silent Scope 2 je jednoznačně nejlepším automatem posledních let, a pokud se nenecháte odrazit jeho zdánlivou obtížností (po krátkém tréninku jsem hrál na jeden kredit přes 10 minut), budete královsky odměněni. I když bude hra na PlayStation 2 ochuzena o modely odstřelovačků, jsme přesvědčeni, že bude užasně zábavná. Konami se v tomto případě opravdu trefilo do čehého.



PSM VERSUS...

EXTRÉMNÍ SPORTY

**ČTYŘI KOLA JSOU DOBRÁ VĚC, DVĚ SNAD ŠPATNÁ? KRALOVÉ VZDUCHU
MAT HOFFMAN A TONY HAWK S NAMI HOVOŘILI O KOUZLECH A PLAYSTATION.**

Text: Dan Meyers

Tohle vystrčíš, za to by mě mohli taky zavřít..."

Mat Hoffman, gymnasta na BMX a několikaletý světový šampion na dvou kolech se dšší představy, že by si s ním mohli hrát miliony malých dětí. Ale no, Mate, klidke, tohle jsem nezmýšlel, chceme si povídat o Tvoji BMX hře...

PSM dostalo příležitost sejit se v Los Angeles se dvěma hrdiny extrémních sportů, výše zmíněným Matem Hoffmanem a skateboardovým mágem Tony Hawkem. Je nad slunce jasné, že k trikům, které předvádějí tito dva pápové, je zapotřebí obrovská dávka talentu, o stejné velké dávce šilenství ani nemluvě. Hoffmanovi je přezdívano Kondor, mimo jiné pro jeho schopnosti vylézt z U-rampy téměř k nebesům. Než jsme se s nimi setkali,

zhlédli jsme videokazetu, na níž Mat předváděl svého jiného koníčka, tzv. B.A.S.E. jumping, což



je seskok z vysokého útesu na malém padáku. Jenže Hoffman nemá při seskoku jenom zmiňovaný padák, nýbrž i své BMX. Šilenství?

Bezpochyby, ovšem to k jeho sportu jaksi patří. Ježdění na kole, to je vlastně celej můj život, prozrazuje nám osminásobný světový šampion. „Stal jsem u počátků tohoto sportu, pomáhal jsem mu růst, objevoval nové triky. Je to prostě životní vášně. Všem, čemu propadlím své jméno a co má něco společného s jízdou na kole, musí být 100% kvalitní, na tom si potrpím.“

My měli za to, že kouzla popírající gravitaci nějak ovládá Tony Hawk, ovšem to, co na svém kole dokáže Hoffman, to jde už úplně mimo naše chápání.

„Můj nejoblíbenější trik se jmenuje Rocket Queen,“ vyhrklí ze sebe Hoffman, „a ten se taky objeví ve hře. Jinak je zde taky spousta otoček, které můžete volně kombinovat, dokonce i ve vzduchu, pokud se vám podaří dostat dostatečně vysoko - ale tohle jde jenom ve hře, v realitě životě by se vám to nepodařilo.“

Ted se do rozhovoru vkládá i Tony Hawk. „Mimochodem, hrát hru je taky bezpečnější, než to dělat ve skutečnosti! V těchhle hrách je vůbec tolik věcí, které byste v životě neudělali, ani kdybyste se přetřeli, a to kvůli kombinacím, stejně jako rychlosti, která je k těmto trikům zapotřebí. A proto je to vlastně taková zábava! Nicméně co se týče mé postavy v moji hře, tady je všechno vzaté z reality - všechny triky, co dělam ve hře, dokážu udelat i ve skutečnosti...“



„Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil.“

Tohle je Tony: helma, chrániče na kolena a lokty jsou pro extrémnější triky nutností. Přistát na nechráněném kolenu, asi by se už nikdy nepostavil.



„Co se týče mé postavy v moji hře, tady je všechno vzaté z reálu.“

No, my osobně si tedy nedovedeme představit, že bychom disponovali takovou atletickou zdatností, abychom mohli ve vzduchu vystříhnout Christ Air nebo dokonce 540 Variál. Ale tohle jsou profici, potkávající se pravidelně na profesionálním okruhu. I když ne úplně doslova.

„Jezdím už 18 let,“ prozrazuje Mat, „a Tonyho, který se vlastně pohybuje v těch samých kruzích, znám asi 12 let. Takže se vlastně známe dlouho.“

Nyní se tedy oba dočkali vlastní hry a jejich sláva přesáhla relativně uzavřený svět jejich sportovních disciplín.

„Myslim, že po úspěchu Tonyho hry se najednou všichni chtěli dát na skateboard, a právě

v tu chvíli jsem pochopil, že je příležitost udělat něco i pro BMX. Jenom jsem čekal na správnou příležitost.“

Oba dva poskytl svým hráčům legitimitu, kterou by jinak sotva hledali, vždyť vývojáři um prozradili snad všechno o svých tricích a zákonitostech sportu.

„Co se nás týče, my jsme jenom konzultanti,“ vysvětluje Mat. „Krok po kroku hru hraju a přicházím s nejrušnějšími návrhy,“ potvrzuje Tony. „Musím přiznat, že mě trochu zklamalo, že tam není moje spirála.“

Hawk si na vlastní kůži vyzkoušel, jak dobrý můžete být v počítačové hře. Stačí se podívat na výsledky zhušta citované v dopisech našich čtenářů či na

webové stránce Activision. To co začalo jako takový přáteláček se skóre kolem 30.000 bodů za trik, najednou explodovalo a lidi začali posílat screeshoty se skóre dosahující desítky milionů bodů. A při takto vysokém skóre už musíte mít zatraceně dobrý smysl pro načarování, skoro stejně dobrý jako ve skutečnosti. A jak by si ve hře vedli kluci?

„Lidi, s kterými se dávám do řeči, jsou vždycky hrozně příjemní. Ale vždycky se mnou chtějí ve hře soutěžit. Mám za to, že je to takové prokletí.“

Chudák kluk, ale jak se vede?

„Neprohrávám často, protože si souborje pečlivě vybírám,“ říká Tony se šibalským úsměvem.

„Okamžitě poznám, když je někdo tak dobrý, že to nemá cenu, a tak jenom prohodím: ‘Hele sory, já už musím.’“

Možná by nebylo tak úplně korektní připsávat rostoucí počet skaterů na ulicích výhradně vlivu

lidi, co si hru koupili, jenom potvrdil. Prostě to hráli, pak šli a začali znovu jezdit na skatu.“

„Kola mají tu výhodu, že každý nějaká má,“ skáče mu do řeči Mat. „Jakmile si zahrají hru, budou si to možná chytit na kole zkusit znovu. Ale neví, když se dají na skateboard, to je přece taky odraz.“

Ale není pochyb o tom, že Mat má stejně mnohem raději sport na dvou kolech. „Myslim, že kolo je ten nejzásnější sport,“ potvrzuje na rovinu. „Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil.“

I Tony ví ještě o pár věcech, které by chtěl vyzkoušet, než své překážce pověsí na hřebík. „Ještě bych si chtěl vyzkoušet vlnu zvanou front side 720,“ usmívá se. To zní desítky, co to je? To vlastně jedete proti rampě pozadu, dvakrát se otočíte a sjedete popředí, ale otáčíte se opačným směrem, než to obvykle děláme.“

A co vy? Zachytlo se vám to vyzkoušet? „Bude to chytit hodně soustředění, ale zvládnout se to určitě dá, tak za den,“ říká s kamennou tváří. „Bud se vám to povede, nebo skončíte v nemocnici.“

Něsete setkání uzavřel Mat: „A to je právě na tom sportu to hezké. A si rozbijete hlavu sebevíc, vlastně to ani nebolí.“

Šilenci, oba dva. ■

Tonyho hry, nicméně je nepochybné, že přinejmenším někteří se úspěšným titulem inspirovali nechali.

„Jasně, ti kluci najednou vidí další možnou volbu, co dělat,“ říká Mat. „Je to tak trochu odraz, lidi si to kupují, protože to je odvázaná hra, a najednou vidí, že jsou i jiné sporty než ty tradiční zaběhnuté.“

„Já tomu zpočátku moc nevěřil,“ říká Tony. „Ale pak mi to



Nějaké dotazy?

NAŠE HOTLINE JE V OSTRÉM PROVOZU A TATO RUBRIKA TAK ZTRÁCÍ SVŮJ SMYSL. PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE DOČKÁTE NOVÉ PODOBY. LOUČÍME SE TŘEMI NEJČASTĚJŠÍMI DOTAZY, KTERÝMI JSTE NÁS ČASTOVALI V POSLEDNÍCH TÝDNECH. TĚŠÍME SE NA SHLEDANDU NA 02/369935.

SILENT HILL - PIANO

Ve škole se dostáváme k nekomplikovanějšímu problému celé hry, k pianu. Pro správné zahrání melodie je nutné přeložit a pochopit text napsaný na tabuli:

*Píseň ptáku bez hlasy
První vzletí pelikán, lačný po odměně.
Mával bílými křídly.
Potom přišel tichý holub. Letěl až za pelikána, dokud mu síly stačily.
Přiletěl havran, který letěl dál než holub. Letěl jak nejdál do šlo.
Přiletěla labuť. Ta si našla místo vedle jiného ptáka.
Nakonec šla vrána. Kousek uletla, pak se zastavila, zívla a usnula.*



Co tím chtějí básník Píci? První klávesa bude bílá, ale zatím nevíme která. Druhá klávesa bude rovněž bílá a bude dál než první. Třetí klávesa bude černá a bude poslední na klávesnici. Čtvrtá klávesa bude bílá a zároveň bude vedle jiné klávesy ptáka. A poslední černá klávesa bude ta, která je nejbližší kraji (zleva). Pokud jste již pochopili smysl Píkaný, nebude vám jistě činit potíže podle obrázku určit, jakou klávesu zmáčknete.

TIPY

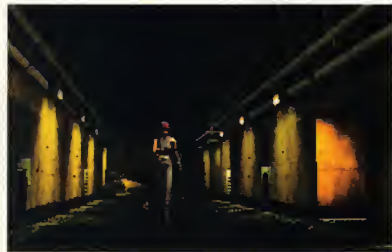
COLIN MORA
RALLY 2.0

Pro základních tipů na tu-to pecu - příští měsíc článek kompletní návod.
1. Dostáváte se vzorec - převládá na pozadí tratič přibývá přelstě a strou - takže to, co zrovna vypadá jak strašák, znamená spíše výrazné zpoždění.
2. Poukážte svého společníka. Tráť jsou Píci-liš dleň na to, aby se se je naučili rozpoznat. A tak jsou instrukce Nic-ko Grista naprosto klíčové - když vás varuje před každou zatáčkou a v zaskáží ze Píci, že jakkoliv zatáčka a bílou zatáčku nebo bílou varovanou šipku lze spolek bez použití brady. Uvidíte-li ovšem oranžovou nebo červenou šipku, přivleče se na víc než jen podvědomí na brady.
3. Ve hře je celkem 17 různých vozů s různými verzemi. V11 zpočátku máte k dispozici pouhých šest. Neumíte mít tedy strach ze stereotypu. Gran Tuning to sice není, ale vyzkoušejte si. Hra obsahuje i spoustu dalších bonusů - staci vyhrát v šampionátu na diváckost Internetu nebo Expert.

DINO CRISIS - DANGER

Dino Crisis je obecně nejpříjemnější hra - věříme, že všechny vaše dotazy zodpoví náš návod, faktem však je, že si poměrně často zapomínáte přečíst manuál přiložený u hry, především pak popis ovládání. Ve hře vám pak dělá potíže pterodaktily, které vás po východu z místnosti s ba-

revními trubkami hodí do ventilátoru. V několika místech celé hry se dostanete do situace, kde vám jde o život, jako například zde. Začněte blikat nápis DANGER a vy musíte pro záchranu rychle mačkat tlačítka a šipky. To samé pak na několika dalších místech hry.




SYPHON FILTER 2 - GRANÁTY

Zde nejčastěji žádáte o pomoc ve 3. misi, kde vám ve druhém tunelu zablil Chance, a když se pokusíte postupovat dál dopředu, našije to do vás transportér. Z nějakého důvodu jsme neodhadli náročnost tohoto problému a neuvědili jej v návodu z minulého čísla - v každém

případě je tu třeba využít brýlí pro noční vidění. Proto se opatrně propíste ke korbě nákladů, vezměte granáty a na začátku tunelu vyhoďte do povětří generator. Teď už nic nebrání tomu, abyste pozabíjeli nepřátele a vydali se do další úrovně.





Dino Crisis

PSM
NAVOB

OSTROV PLNÝ IBIŠKU. ŘEKLI BYSTE, ŽE TO JE TEN PRAVÝ OSTROV JAKO STVOŘENÝ PRO BÁJEČNÉ, NIKDY NEKONČÍCÍ PRÁZONINY? JENŽE MÍSTO TOHO JE TO OSTROV, KDE SE ZABÍJÍ... A VY JSTE CÍL.

A zřejmě dosti snadný, soudě podle vašich neustálých telefonických i písemných dotazů. A tak když jsme tento měsíc neměli nic lepšího na práci, rozhodli jsme se připravit návod. I kdyby hra totiž v nejbližších měsících nevyšla v Platinum edici (v což my doufáme, protože hra to je rozhodně kvalitní), jsme přesvědčení, že i přes ono stárí si své zoufalé zakyslé fanoušky najde.

VENKU

Nejdříve si jdete prohlédnout Material Storage. Zde objevíte klíč ke generátoru (Back-up Generator) a také resuscitační výbavu (Resuscitation Kit). Až se vrátíte ven, jděte k bráně, kterou jste přišli. Jde se brankou vpravo a jděte až ke Gallovi. Mrtvoly vezměte lékařnicku (Medi Pack). Pak vejděte do místnosti s generátorem (Back-up Generator Room F1). Baterie musíte seřadit tak, aby to barevně odpovídalo pákám na stěně (pravě tlačítko, střední, pravé). Pak zatáhnete za páky a generátor se rozbehne. Teď do znovu zapojené hlavní budovy komplexu.

JAK NAJÍT RIC-

Jdete po chodbě až k la-bráně. Za pomoci prová-savém opasku vyšplháte ventilace nad vámi a te až k prvnímu výcho-du. Spusťte se na zem po chodbě až do Control Room. Jdete z míst-seberte munici pro pro-hlédněti si schránku s léky a náboji (Green Emergency Box), viz rámeček Chytré krabičky.

PRŮZKUM PRÍZEMÍ

Jdete chodbou až do místnosti pro mana-ge-ment (Management Office). V této místnosti najdete brokovnici (Shotgun), DDK (Digital Disc Key) Input disk H a zástrčku (Plug) pro otevření schránky. Stiskněte vypínač u dveří, tím se aktivuje počítačový terminál a trezor. Ve vedlejší místnosti (Custody Room) najdete další mrtvoly, která u sebe bude mít klíč (Panel Key). Ten je zajímavý nápisem "LEO". Dále je tu ve zdi zabudovaný trezor (Security Locker). Jdete zpět do kanceláře a vyjděte dveřmi, kterými jste přišli.

Vylezte do Pipeway Checking Passage A1, vylezte druhou dírku a zjistíte, že za lasero-vou bránu chlá raptor. Sejměte ho, projděte

Utíkej-
ní bu-
dovy

KA

serové
zu na
do
a je-
du.

do
a je-
du.
Control
Room. Jdete z míst-
seberte munici pro
pro-hlédněti si schránku
s léky a náboji
(Green Emergency Box),
viz rámeček Chytré
krabičky.

branou a jdete ke dveřím na východní zdi.

Otevřete je a vstupte do satny (Locker Room). Zde najdete DDK Code disk H, uspa-vací šípku (Tranquillizer Dart) a v deníku jednoho strážce kód k trezoru (0426) v míst-nosti pro management. Jdete tam a otevřete trezor, v něm najdete klíč k hlavnímu vcho-du (Main Entrance Key) a resuscitační výbavu. Vyjděte severními dveřmi, zde se vyhněte dalšímu raptorovi a jděte k hlavnímu vchodu (Main Entrance). Prohlédněte přízemní sekci, najděte An. Aid (zvyšuje efekt některých předmětů) a pak jděte ven. Oběh-
něte květináče a najděte municí do brokovnice (Shotgun Bullets), disk DDK N a u mrtvoly další An. Aid.

PRŮZKUM
DRUHEHO PATRA

Vraťte se do budovy a jděte nahoru po schodech na balkon. Zde seberte lékařnicku, odsuňte obrovský kryt a pod ním na-jdete lahvičku An. Aid. Následující míst-nosti Hall 2F proběhněte do protějších dveří. Otevřete dveře poblíž a v místnosti The Communication Antenna Room nale-znete kód k sejfu v baru (8159). Pak jděte zpět do místnosti Hall F2, projděte dveřmi na jižní straně a dostanete se do saloonu. Od-stráňte raptora, vezměte resuscitační výbavu a do sejfu zadejte kód. Jdete zpět ze saloonu, vezměte si náboje do brokovky a u protějších

dveří se zařízením DDK H vložíte vstupní disk a zadejte heslo (viz Jak rozluštit DDK). V místnosti dostanete druhý klíč k panelu, na němž bude napsáno "SOL". Jd-
te ke skřínce s metaly a vložíte oba klíče k panelu, který máte u sebe. Pak zadejte jména karet (705037) a vez-
měte si Key Card L. Jakmile to uděláte, přitáhne se leden T-Rex a posleze se vás sežrát. Počkajte, až otevře lžmu a pošlete mu do ní pár olověných bombónků. To několi-
krát opakujte, a až bude nažraný, nechá vás být a půjde pryč. Nezapomeňte si vzít náboje do brokovnice a Input DDK N. Jdete zpět k hlavnímu vchodu a sestupte až ke dveřím DDK N.

SETKÁNÍ S GAIEM

Vložíte kód pro DDK N a v hale s výtahy (Elevator Hall) narazíte na červenou schránku s náboji a léky (Red Security Box), vedle které je zástrčka. Rovněž zde naleznete schéma podlaží F1 a F2, mrtvého vědce a druhý kvádř, pod kterým je lékařnicka. Odejděte dru-hými dveřmi. Vejdete do chodby k přednáškové míst-nosti, kde z povolání seberte Hemostat (zastavuje krvácení). Vypněte laserovou bránu a pokračujte cho-dob-
du. Projděte na konec chodby až do přednáškové míst-nosti (Lecture Room). Zde jen seberte klíč ke gene-rátoru (Back-up Generator B1).

POTŘEBUJEME VĚTŠÍ VÝKON

Vyjděte z přednáškové místnosti a před laserovou brá-nou-
děte malými dveřmi naveno. Na nálepkě si pře-
čtete číslo na Paula Barkera (1123). Zkuste mu zavo-lat, ale on to nevezme, protože leží v místnosti s výtah-
em. Odejděte druhými dveřmi a ocitnete se znovu v koridoru, který vede k zadnímu traktu komplexu. Jd-
te

ZÁKLADNÍ RADY, TIPY & CHEATY

JEŠTĚ NĚCO...

Pokud jste již viděli všechna tři za-n-
komenta, můžete se těšit na granáto-met s neomezenou municí. Po druh-
ém úspěšném dohrání hry se vám zpřístupní všechny tajné obleky. Stih-
nka-teli hry dohrát, než časomíra uká-
že 5 hodin, dostaněte další šest hry
nazvanou Operation: Wipeout.

JAK ROZLUŠTIT DDK

Jakmile získáte oba DDK disky, najděte za-
řízení, které odpovídá kódovým
a vstupním sekcím (třeba DDK dvě

LI). Objeví se displej, kde musíte v sekci
Key odstranit písmena, jak jsou zobra-
zena i v sekci Code nad tím. Tak vám
zůstane heslo, které je třeba zadat,
a teprve pak se dveře otevřou. Tady
máte všechny kódy v písmen zkrác-
ení: DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOMER,
DDK L = LABORATORY, DDK E = ENER-
GY, DDK W = WATERWAY, DDK S =
STABILIZER, DDK D = DOCTOR/KURK

CHYTRÉ KRABÍČKY

Schránky (Emergency Boxes) se ote-
vírají zástrčkami (Plug) a fungují jako

bedny v Resident Evil. Čím dále se ve
hře dostanete, tím více zástrček na-
jdete a tím víc jich také budete po-
třebovat. A tak je to na vás. Buď
můžete použít už první zástrčku, ne-
bo si ji šetřit, kombinovat s jinými
a otevřít pozdější (a možná hodnot-
nější) křebici.

JAK NÁMICHAT MEDICÍNU

Některé chemikálie, na které v kom-
plexu narazíte, nejsou jen od toho,
aby vám pomohly zdravotně. Když
zkombinujete uspávací šípku s inten-

zifikátorem, dostanete účinnější rá-
nu. Při další kombinaci s anestetik-
em získáte více munice. Avšak pak
dost smíchejte neupravovanou uspávací
šípku s resuscitační výbavou, doste-
nete otrávenou šípku.

JAK TO RYCHLE SPRAVIT

Ve hře jsou v lékárnice celkem dva
druhy léků, které obnoví vaše zdra-
ví (jejich účinnost lze ještě zvýšit
anestetikami nebo intenzifikátorem),
a Hemostat, který zastaví
krvácení.



te ven a dejte se doprava. Tam klíčem Back-up Generator Key B1 otevřete bránu z plativia. Uvnitř je resuscitační vybava a žebřík, který vede ke generátoru, jenž je úplně stejný jako ten, který jste viděli už prve. Z nabíječky baterií na zdi si vezměte červenou baterii (Start Up Battery) a společně s ostatními bateriemi ji umístíte vedle pák (pravé tlačítko, střední, levé, střední, pravé, střední). Než ale odejdete, odsuňte na stranu regál, seberte, co leží pod ním, a vylezte po žebříku nahoru. Teď už jen zbývá vrátit se do kontrolní místnosti.

ZÁCHRANA TOMA

Pokud jste se vydali s Rickem, čtete dál. Jděte brankou za Rickem. Seberte vylepené náboje do brokovnice (Slag Bullets) a zmizte v dřevěných dveřích. Až se zvednete ze země, seberte rychle lékárníčku a běžte do výtahové kontrolní místnosti (Elevator Control Room). Tom vám předá DDK L Input disk. Seberte DDK L Code disk, který je rovněž v této místnosti, a automaticky mi dveřmi projděte do malé chodbičky. Zde si seberte další mapu a jděte protilehlými dveřmi do další chodby a tou až do Elevator Power Room. Sešupete po žebříku a seberte jeřábničku kartu B1 Crane. Za regálem seberte An Aid a pak jděte k terminálu. Až budete stát přímo proti nim, očlusuje si je po směru hodinových ručiček od jedné do šesti, abyste skončili u prave dolní, tedy takto:

3	4
2	5
1	6

Jakmile to budete mít hotovo, stiskněte barevná tlačítka, a to v tomto pořadí: na konzole čtyř červená, na konzole jedno červená, na konzole pět zelených, na konzole dvě zelené, na konzole šest modrých a na konzole tři modré. Vylezte po žebříku a jděte zpět za Tomem a Rickem. Ale pozor! Jakmile vykoučíte ven, chytne vás pterodax a pokusí se vás hodit do ventilace. Rychle se



osvobodíte (mačkajte tlačítka jak zbláznil) a místo vás do vrtule vltne sám.

Výtahem sjedete do místnosti Carrying Out Room B1. Až tam dorazíte, vylezte po žebříku. Jakmile budete nahore, odsuňte skříň s regály, seberte Hemostat a běžte k ovládacímu pulstu (Crane Control). Do něj vlozte kartu B1 a pomocí jeřábu vyčistíte cestu pro své kamarády. Za kontejnery naleznete uspávací Sípku (An. Dart M) a mrtvulu. Z této oblasti vyjděte menšími dveřmi a vejdete do Hallway for Carrying Materials. Deaktivujte laserovou bránu a jděte dál do chodby. Pokračujte po chodbě, dokud nenarazíte na dveře vedoucí do Hall B1. Projděte jimi a jděte kolem zamčené mříže a dostanete se do Medical Room Hallway, tedy za chodbu. Uvnitř najdete identifikační kartu a zástřechu v krabici u dveří. V druhé části této kanceláře je krabice s lékařským vybavením (Emergency Box), ke které zatím nemáte klíč.

ček. Dále jsou tu dvě lékárníčky. Pak jděte po schodech nahoru do Control Room.

VE STOPÁCH GAILOVÝCH

Pokud jste se rozhodli jít ve stopách Gailových, zažijete věštnu z výše popsaného, ovšem v obráceném sledu. Jít ve stopách Gailových má tu výhodu, že ušetříte



spoustu času. Takže pokud zrovna nemáte moc trpělivosti, jděte za Gaillem.

HLEDÁ SE PAUL BAKER

Z Control Room jděte do místnosti s výtahy. Pak pokračujte směrem k přednáškové místnosti a vylezte do ventilace vedle automatů. Celou ji projděte a dostanete se na toalety, pak z místnosti vyjděte a dveřmi po pravé ruce se dejte do Strategy Room. Zde najdete DDK Code disk E, zařízení na snímání otisků prstů (Fingerprint Collecting Device), další schránku s klíky a zástřechu. Pak se vydejte k místnosti s výtahy. Až se tam dostanete, sejměte otisky prstů mrtvule a jděte do kanceláře (Office). Zde si přečtete a poznamenejte identifikační kód Paula Bakera (58104). Nyní vložíte pak přístupový kód, tak otisky do mašiny umožňující přeposlování identifikačních kódů a získáte přístup k výtahům ve výtahové hale. Jděte tedy tam a sjedte výtahem do laborator (Laboratory).

SESTUP DOLŮ

V jednom z rohů místnosti seberte Hemostat a pak projděte dveřmi DDK L do hlavní předšest B1. Vylezte do dvojitých dveří přímo před vámi. Očlínate se v knihovně (Library). Na východní straně vyjděte dveřmi, které vedou do Research Area Hall. Jděte po chodbě a za rohem vyjděte do Research Meeting Room. Zde je počítač, jež vám poskytne kód pro zamykání (7248) a rovněž tu visí nástenka, na níž jsou popsané reakce různých typů plynu. Pokračujte v cestě chodbou, až dorazíte do Computer Room. Z krabice s nářadím vezměte Šroubovák (Screwdriver), pak přejděte k jedinému funkčnímu kontrolnímu panelu a vlozte zamykací kód. Z rohu si vezměte An. Aid a vraťte se do Research Meeting Room a nyní už odceněnými dveřmi jděte do místnosti Gas Experiment Room. Na panelu přímo před vámi

jsou tři tlačítka, která stisknete v tomto pořadí: červené, zelené, červené a modré. Vyděte do komory, jděte k výzkumníkovvi, od něhož získáte B1 Key Chip, který má na sobě číslo 3695. Tělo prohledejte a najdete malý klíček, díky němuž se dostanete do krabice s léky v ošetrovně. Teď se vraťte do knihovny, pFičemž Chip Key použijte na terminál v rohu. Na klávesnici natukujte kód 3695 a budete odměněni dalším puzzle. Zde musíte docílit toho, aby se výsledek shodoval se vzorem v rohu. Poté se vám otevře box, ze kterého získáte kartu Key Card R. Dále seberte Handgun Sights a vraťte se do Computer Room. Tady použijte jednu ze získaných karet, a jakmile se odstraní počítačový panel, můžete vložit disk DDK E a odemknout dveře. Za těmito dveřmi se skrývá Kirkova tajná laboratoř nazvaná Experiment Simulation Room, kde můžete najít za odsunutelnými regály Shotgun Stocks.

V PASTI

Rozhodnete se tuto část opustit, ale bezpečnostní systém uzamkne všechny dveře. Jděte k panelu na protilehlé zdi a pomocí šroubováku panel odmontujte. Za ním se skrývá pěkně složitá hádanka, kterou je třeba vyřešit, jinak dveře neodemknete. 1) otočte třetím kusem jednou ve směru hodinových ručiček, poté jej vyberte; 2) vyberte první kus puzzle, aniž byste jim jakkoli otáčeli; 3) otočte druhým kusem jednou ve směru hodinových ručiček a pak jej vyberte.

ZA GAILEM

Pokud se rozhodnete jít komplexem nazpět, sejměte několik raportů, až dosáhnete do Carrying Out Room, kde bylo umístěno



puzzle s výtahem. Je to možná alternativa, ovšem neztrácejte rozum a rovněž po cestě sbírejte Shotgun Stocks.

ZA RICKEM

Gail odešel, jděte do tajné laboratoře a sedněte si ke stolu vedle únikové šachty. Chcete-li přijít na heslo, musíte si zapamatovat tři písmenné kódy (tady se vám hodí papír a tužka). Jakmile je vložíte ve správné podobě, šachta se otevře a vy budete moci projít do místnosti Carrying Out Room, kde se setkáte s Gaillem.

PROBLÉMY S ANTÉNOU

Doktor Kirk vám dá kartu Comm ID Card a vy se vydáte nahoru nastavit anténu. Jděte zpět do kontrolního centra (Control Centre), pomocí karty vstupte do výstupu a vyjděte do komunikační místnosti (Communication Room). Zde najdete krabici nábojů do brokovnice a schránku s municí a léky. Vedle východu z místnosti si z krabice na zdi vezměte klíč k anténě (Antenna Key). Teď už jen stačí doběhnout k anténě a klíčem ji aktivovat. Po východu z místnosti s anténou ukleštěte rychle přes chodbu ke komunikační místnosti (Communication Room), a až dobehnete k zamčeným dveřím, otočte se a vypalte několik ran do chřtánu T-Rexe.



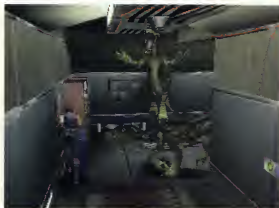
ODŘÍZNUTÍ

Jděte výtahem dolů, přes kontrolní místnost jděte k hlavnímu vchodu. Vyděte před budovu a kolem zahradky jděte ke dveřím vedoucím k Heliportu. Poté, co je projedete, jděte stále dál po chodbě. Až zahnete za poslední roh, dejte se malými přístupovými dveřmi po pravé straně. Jakmile budete uvnitř hangáru, jděte k žebříku a pak na balkon. Na vzdáleném konci vezměte granátomet, munici a pak se vraťte dolů. Až jízním směrem, jak daleko to jenom jde, a posleze narazíte na puzzle s bednami. Po překonání beden se dostanete do spodní části hangáru. Běže za roh a seberte náboje do granátometu a odejděte dvojitými dveřmi. Až skončí FMV sekvence, použijte zničený vrtulník jako bariéru mezi sebou a T-rexem, dokud se Rickovi nepodaří otevřít dveře ve východním rohu. Věci, které najdete v této oblasti, jsou všechno Hemostasy.

HLOUBĚJI POD ZEM

Jděte za Rickem a sjeďte po Liaison Elevator 2. Výtah se však rozbije a vy jste nuceni jít do Underground





Passageway. Jděte chodbou jižním směrem a pak se dejte tunelem na východní straně. Tady jsou dveře, které vedou do místnosti s materiálem (Materials Room). Běžte do místnosti a mrtvole vezměte C.O. Passcard. Odejděte z místnosti a jděte chodbou na jih do výťahu (Large Size Elevator). Ted se nacházíte v Carrying Out Area B3. Vejděte do místnosti s generátorem a pod regály najdete An. Aid. Z panelu vydejte baterii (Start-Up Battery W). Až ji budete mít, doneste ji Rickovi, který záhy obnoví přísun proudu do této části komplexu. Jakmile se mu to podaří, jděte za ním kolem hromady paliva, seberte granáty a pak jděte malými dveřmi na západní straně do Control Room B3. Na konzole ve středu místnosti jsou anestetika a rovněž karta od jeřábu (B3 Crane Card 2). Naproti hlavnímu stolu jsou schránky s náboji a s léky (červená a žlutá), a když odsunete regály, najdete další zástrčku. Těsně vedle Ricka najdete další kartu od jeřábu (B3 Crane Card 1). Vyjděte dveřmi nalevo. Tato místnost funguje jako další Save point, takže si zde hru uložte.

PROBLÉMY S THERIZINÝ

Jděte kolem obrněného vozidla, seberte resuscitační vý-

bavu vedle počítače a jděte směrem k okénicím na vzdáleném konci místnosti. Až se budete blížit k mrtvému výzkumníkovi, najednou na vás spadne kontejner. Přejděte do druhé místnosti. V Transport Passageway seberte klíč C.O. Area Key a kartu od jeřábu (B3 Crane Card 3). Vraťte se do skladisti zbraní a vylezte po žebříku do jeřábové kabiny. Vložte karty a odsuňte si kontejnery pod sebou, abyste získali cestu k mrtvému vědci. Jakmile si proklestíte cestu, prohledejte mrtvoly a vezměte si DDK Input disk W. Pak jděte do kontrolní místnosti (Control Room) B3.

JAKO ŠTVANÁ ZVĚŘ

Jděte zpátky do Carrying Room B3 a zde se dejte k dvojitým dveřím na vzdálenější straně oblasti. Ty otevřete pomocí klíče C.O. Area Key a pokračujte na druhou stranu, kde vejděte do haly (Rest Station). Stáhněte si mapu pro úroveň B3 a pak prozkoumejte mrtvého výzkumníka, u něhož

najdete další zástrčku. Jeden východ je kódovaný DDK W, zatímco dvojitě dveře naproti vedou na centrální schodiště (Central Stairway). V chodbě se dostanete na schodiště, vyjděte po schodech na úroveň B2, kde najdete chodbu vedoucí do Experimental Area. Seberte anestetika a jděte směrem ke dveřím na druhé straně. Jakmile se dostanete do místnosti ostražky (Security Pass Room), vejděte do kanceláře nalevo a za pomoci jednoho z počítačů vypněte alarm. Vezměte DDK Input disk S, který leží opodál, a za stolem prohledejte mrtvou výzkumnici, vezměte B2 Key Chip 1 a odejděte. Jakmile budete zpět v chodbě, stoupněte si na spadiou mřížku a vyšplhajte do ventilace (Piping Check Passageway B2). Jděte pořád dál, až se dostanete do přední pokusné laboratoře (Experimental Room Hall). Neuvěřitelně si laserevé brány na západ od vás a dejte se chodbou směrem na jih, kde najdete uspávací šipku (An Dart), projděte kolem zamčených dveří na jižní straně, až se konečně dostanete do Researcher Rest Room, vedle které se nacházejí dvě schránky s léky a náboji (Emergency Boxes). Mezi rozházenými regály se skrývá další zástrčka. Opodál rovněž najdete krabici nábojů do brokovnice. Jakmile máte v této sekci všechno posbíráno, jděte zpět do chodby a pak se dejte směrem na sever. Před Stabilizer Design Room si vezměte Key Card Level C a vstupte do přilehlých dveří. Dostanete se do Stabilizer Design Room, zde si vezměte DDK Code disk

W a ventilační šachtou (Piping Check Passageway B2) se vracíte do Rest Area.

IMIGRAČNÍ KONTROLA

Až půjdete dolů po schodech vedoucích k centrálnímu schodišti, budete kontaktováni Rickem, který vám sdělí, že se mu podařilo odstranit systém ovládající laserové brány v dané oblasti. Proto se vracíte do opodlnkové oblasti, otevřete dveře DDK W. Jakmile budete uvnitř kanceláře vstupně výstupní kontroly (Disembarkation and Immigration Office), vezměte mrtvému vězňumukovi zástrčku. Poté, co získáte B2 Key Chip 2, vás Rick posílá na misi, abyste získali klíč Port Card Key. Vyjdete z místnosti a hru si uložíte.

CITLIVÉ ZOUBKY

Rychle utíkejte do Carrying Out Room B3 a po střeštu s T-Rexem vyjměte bílou baterii ze zařízení. Pak jděte do místnosti se záložním generátorem, zapojte bílou baterii a nastavením baterií (tlačítka A, C a pak D) masínu uveďte do chodu. Jakmile generátor znovu běží, jděte zpět do Carrying Out Room a vstupte do velkého výtahu. Tady najdete mezi mrtvolami Port Card Key, DDK Input disk D a zástrčku.

Jděte zpět do Disembarkation and Immigration Office, vezměte DDK Code disk S a běžte zpět do Rest Area a z ní do Security Pass Room. Jakmile se tam dostanete, vstupte do hlavní kanceláře a vložte oba Key Chips do zařízení na zdi. Dostanete puzzle, který musíte opět vyřešit tak, že uspořádáte jednotlivé sekce, aby se výsledek shodoval se vzorem. Až se vám to podaří, čipy se přepíší. Jděte pryč z hlavní místnosti, dejte se směrem ke dveřím DDK S a otevřete je. Jděte dál po chodbě a vstupte do Parts Storage Area. Jděte přímo vpřed, až narazíte na Experiment Room Hall. Proběhněte laserovou bránu na západní straně, seberte resuscitační vybavení a běžte dopředu do Stabilizer Experiment Room. Ta-



dy seberte DDK Code disk D a zástrčku. Nezapomeňte si povšimnout, že v této oblasti je také sejf, který obsahuje upgrade pro vaši zbraň SPAS12. Vracíte se do Parts Storage Area a otevřete dveře DDK D.

HRA PLNÁ GENERÁTORŮ

Jděte do chodby, otevřete brány klíčovou čípy (Key Chip), seberte anestetika a pak se přesuňte do sekce Third Energy Area B2. Jděte kolem generátoru, vyasuňte můstek a jděte dál po chodbě až do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Vezměte si zástrčku a pak jděte do vedlejší Power Frequency Room, stáhnete si mapu B2 a pak pokračujte k panelu na zdi. Pomocí panelu přesměrujete výkon na generátor. Opět na vás čeká puzzle s potrubím. Otočte druhou kostku jednou proti směru hodinových ručiček a vyberte ji. Poté vyberte třetí kus a na konec otočte první kus jednou proti směru hodinových ručiček. Po dokončení se vracíte do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Jděte k panelu naproti dvěma aktivujte je. Po skončení simulace zaslechnete z Power Frequency Room výstřel. Jděte znovu dopředu a zjistíte, že vězňumukovi kdosi zastřelil (v ruce má kód sefky 1281 ze Stabilizer Experiment Room).

Na stole si přečtete Kirkov ID kód (31415), ve dvou schránkách si doplňte zásoby. Poté sledujte záhadnou postavu, která vyšla dveřmi na vzdáleném konci místnosti.

RICKOVÝ PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a po krátké návštěvě v Kirkově knihovně (Library Room), kde najdete Medi Pak, jděte do Third Energy Area B2. Dalšími dveřmi jděte do Parts Storage Area. Až projedete dveřmi DDK D, dejte se dveřmi A nalevo a u počítáče použijte plánovací disk. Počítáč požaduje kód, který zjistíte, když odsunete skříň u stěny a stisknete tlačítko. Otevře se sefky (kód je 367204). Vezměte součásti a za sefky na druhé výlepení pro svůj granátomet. Odtud jděte rovnou do Stabilizer Design Room. Tady vložte plánovací disk do počítáče a zadajte kód, který získáte rozdělením kódu z místnosti se sefky a přidáním 0 před každé číslo (0204, 0367), a získáte tři další komponenty. Jděte pryč a na západní straně vstupte do Stabilizer Experiment Room. S bezpečnostní kartou A otevřete druhou sekci v této místnosti a z panelu na konci místnosti získáte zbývající komponentu. Ted jděte k terminálu uprostřed a vložte Core Part 1. Po komple-



taci všech šesti částí se vracíte do Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujete identifikační kartu.

GAILŮV PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a z Kirkovy laboratoře jděte do Carrying Out Area B3 a odtud do Transport Passageway, poté do Special Weapons Storage Area. Až budete uvnitř, vydejte malým výtahem na podlaží nad vami, vezměte z mrazáku bombu inicializátor a stabilizátor a vezměte je do Third Energy Area B2, přičemž se zastavte v Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujete identifikační kartu.

SPUŠTĚNÍ

U generátoru jděte do Third Energy Control Room a aktivujte terminál přímo naproti Power Frequency Room. Až bude systém připraven, vracíte se do místnosti s generátorem a přeběhněte přes můstek. Zeleným tlačítkem otevřete slot pro stabilizátor. Ten vložte do slotu a výtahem sjedte dolů. Běžeť pořadí dál, seberte zástrčku a pobíh v seberte další panel. Bude je slot pro inicializátor. Umístěte jej a pak se přesuňte k nedalekému počítáči terminálu. Jakmile to budete mít, nastartujte terminál pobíh slotu pro stabilizátor. Nyní se rozhoduje o tom, jakou závěrečnou animaci uvidíte, takže pečlivě zvolte mezi třemi nabídkami.

ZA RICKEM

Jdte do Hovercraft Storage Area a zde vám Rick dá nádrž (Energy Tank). Naberte palivo z nádrží v přístavu a vracíte se k vznášedlu (Hovercraft). Ted se připravte na poslední střet s T-Rexem. Ze schránky s náboji a léky na balkoně si vezměte vše nezbytné a zbavte se všeho nepotřebného. Z věcí od Ricka si naberte co nejvíce granátů a jděte do Hovercraft Storage Area. Až se objeví T-Rex, dejte se do běhu, otočte se a střílejte po něm.

ZA GAILEM

Gail se vydává za Kirkem, aby dokončil svoji misi, a vy jdete za ním. Dojdete do stabilizační místnosti. Tady najdete T-Rex v bezvědomí, který vám blokuje cestu nalevo. Jděte proto napravo, seberte Recovery Aid a pak se dejte malými dveřmi. Jak vznášedlo leží z ostrova, T-Rex ještě jednou zaútočí. Do schránky v kabině dejte vše nepotřebné, zásobte se co nejlépe granáty a jděte ven. I teď lze T-Rex vyřadit střelbou do tlamy.

TAJNÉ ZAKONČENÍ

Rozhodnete se jít s Rickem, místo do přístavu jděte najít pomoc štěnice dr. Kirka. Toho nakonec najdete u vrtulníku, jak se chystá odletět z ostrova. Vezměte si z kulíku co nejvíce nábojů do granátometu a běžte pro zbytek týmu. Při cestě zpět k vrtulníku na vás opět zaútočí T-Rex. Párkrát mu pošlete do tlamy granát a on to vzdá. ■

Z anglického originálu zpracoval
Lukáš Kolínský

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

V příštím čísle se jistě dočkáte rozsáhlého návodu na Colin McRae Rally 2.0, a pokud zbyde trochu volného místa, pustíme se i do poměrně těžké adventury In Cold Blood.

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.490,-



DUALSHOCK OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.490,-



G-CON 957™
1.490,-



NEOGEOM
2.690,-



MEMORY STICK
690,-



CD CASE
690,-



MOUSE
1.490,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-



SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



©-Con 45 TM & ©1996 Namco Ltd. NeoGeo TM & © 1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

DOWNLOAD

ČAS JE VZÁCNÝ, ALE PRAVDA JE JEŠTĚ CENNĚJŠÍ. NIKOLIV OVŠEM VÍC NEŽ DISK 29.



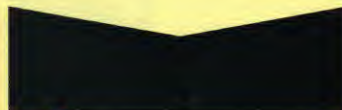
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstation-on@score.cz či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento disk se pyšní hned několika velkými jmény. Tak předně pan Colin McRae a jeho parták Nicky Grist hrají hlavní roli v Colin McRae 2.0, v jedné Power Battles se zase na scénu vrací slavní rytíři ze světelnými meči. Pak tu máme staré známé a oblíbené Destruction Derby, vracející se v Raw verzi. Do stínu nesmíme odsouvat ani možné příští hvězdy, třeba in Cold Blood od SCEE, Hogs Of War od Infogrames či MoHo od Take 2. Takže sem s novou krví...

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 29

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dea si můžete vybrat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem X pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Jedeme zdaleka, lásko... Dva roky poté a Colin stále ukazuje konkurenci záda.

Colin McRae Rally 2.0

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ STYL	Realizace simulátor
■ PROGRAM	Irské národní demo

Pánové McRae a Grist opustili své staré subaru a podlehlí svodům nového Fordu Focus. Jejich výkonnost však dolů rozhodně nesla. A to samé platí o hře, která tlačí naši oblíbenou šedou bednu skutečně až na samé meze jejich možností. Ano, Colin McRae 2.0 je jednou z nejlepších závodních her pro PlayStation. V našem domu máte možnost ušednout za volant vedle Nickyho. Můžete si vyzkoušet jednu ze tří náhodně (!!!) vybraných sekcí - Finsko, Francie nebo Švédsko. Takže se připravte a připravte na dáblskou jízdu.

- Ovládání:
 - Plyn
 - Ruční brzda
 - Změna úhlu kamery
 - Brzda
 - Pohled dozadu
 - ↑ ↓ ← → Volant
 - Start Pauza

■ Další rysy:

Po měsících ladění a štolování je Colin McRae 2.0 sladší než ta nejlepší čokoláda.

■ Další informace:

V PlayTestu v PSM25 můžete tomuto Fordu Focus nahlídnout pod kapotu.





Možná budete muset použít Síly, jinak loď obchodní federace živě neprojdete, což by znamenalo, že se ani nedostanete na konec tohoto dema.

Jedi Power Battles

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	Nižší žánr
■ PROGRAM	Hráte-li demo

Hra Jedi Power Battles je volně inspirována filmem Epizoda I, a tak se házejí vás boje na nejrušnějších místech Epizody I. V našem demu se podíváte na bitevní loď obchodní federace. To, co původně měly být mírové rozhovory mezi Neimodiansy a Jedi, přerostlo v ozbrojenou rvačku. Musíte se proto svým světelným mečem proskat lodí a na cestě zneškodnit nejrušnější druhy droidů, od velitelů až po piloty.

■ Ovládání:

- Ⓐ Těží útok
- Ⓐ Seknutí (horizontální útok)
- Ⓐ Výsok (při dvojím stisknutí následuje dvojité Jedi výsok)
- Ⓐ Seknutí (vertikální útok)
- ↔ Polohy

- Ⓐ Kryti
- Ⓐ Přepnutí síly
- Ⓐ Zámek (zaměření na nejbližšího nepřítele)
- Ⓐ Menu
- Ⓐ Přepínání mezi ukazateli životní energie a síly
- Ⓐ Slovní útok na krátkou vzdálenost
- Ⓐ Použití speciální polohy (na krátkou vzdálenost)
- Ⓐ Defenzivní použití Síly na krátkou vzdálenost
- Ⓐ Slovní útok na delší vzdálenost

■ Další rysy:

V kompletní verzi hry můžete hrát jako Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallu nebo Plo Koon.

■ Další informace:

Za použití Síly se můžete dostat i k našemu PlayTestu, který jsme pro normální smrtelníky otklily v PSM26.



Při letu nad futuristickou krajinou v N-Genu vám možná budou vystávat všechny hrůzy na hlavě. Čeká vás totiž pěkně žabalský let plný útoků vzdušných, prolétávání ohně apod. Máte pět minut na to, abyste prošli všechna kontrolní stanoviště a poslali k zemi své křivelné protivníky. Takže a chutí do toho.



N-Gen Racing

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Futuristické závody
■ PROGRAM	Hráte-li demo

Tento futuristický křižáček Ace Combatu, Rollcage a Wipeoutu je první hrou svého druhu na PlayStation. Není to ani letecký simulátor, ani normální úžasně rychlá závodní hra, nýbrž jakýsi hybrid obou těchto žánrů. V našem demu máte pouhých pět minut na to, abyste se v jednom z trykových aeroplánů vzniesli k obloze a zaskvětili si po okruhu. A pozor na orientaci, tohle totiž zdaleka není žádná procházka růžovou zahradou jako výše zmíněné hry.

■ Ovládání:

- Ⓐ Rychlé rolování (doleva a doprava)
- Ⓐ Ovládání kormidla
- Ⓐ Měnit zbraně (bojová třída a náhon)
- Ⓐ Vystřelit ze zbraně (bojová třída a náhon)

- Ⓐ Vpřede
- Ⓐ Aktivace přidavných trysek
- Ⓐ Procházet pohledy
- Ⓐ Vstup do menu

■ Další rysy

V kompletní verzi hry si můžete kupovat a vyloadovat letadla, účastnit se lukrativních závodů a vyhrávat v nich velké peníze. Pokud ve svém zastaralém, ale spolehlivém cvičném letadle vyhrájete několik závodů, záhy zjistíte, že máte dost peněz koupit si mnohem rychlejší a modernější vylížeč mirage. Samozřejmě jsou zbraně a speciální předměty.

■ Další informace:

Zařadte zpětný chod a podívejte se do předminulého čísla, kde najdete kompletní PlayTest této hry. N-Gen dostal 8/10 a rozhodně si je zasloužil, má styl, ovšem grafiku, návykovou hrátelnost a množství režimů a nejrušnějších soutěží. A to jsme ještě zapoměli na uchvatný multiplayer.



Připravte se na nekompromisní souboj. Táhle není jako na jatkách. To je totiž boj.

Hogs Of War

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Worms s prasaty
■ PROGRAM	Hrotebné deao

Kdo by si pomyslel, že válčíci pašáci budou tak zábavní? Zde máte šanci připojit se k velké bitvě o vepřové. Jsou tu dvě úrovně, jedna hra pro jednoho hráče - postavená na první úrovni skutečné hry - a jedna úroveň pro dva hráče. Bud můžete být v britské, nebo ruské armádě, tedy rozumí se prasat.

■ Ovládání:

- ↔→↓ Pohyb prasátka
- Ⓢ Výskok
- Ⓢ Vstup do vozu/artilerie/budovy
- Ⓢ Ovládání kamery
- Ⓢ Pauza
- Ⓢ Otevřít menu pro výběr zbraně
- ↔→↓ Výběr zbraně/zavřít menu
- Ⓢ Zamířit pozemní zbraň
- Ⓢ Zamířit

- Ⓢ Odejít od stávající zbraně
- Ⓢ Posunout trajektorii nahoru
- Ⓢ Posunout trajektorii dolů
- Ⓢ Při podřízení větší dostíže a síla zbraně
- Ⓢ Při opětovném stisknutí lze u některých zbraní vyvolat detonaci

■ Další rysy:

Kompletní verze obsahuje válku v plném rozsahu, s většími a smrtelnějšími zbraněmi. Čekajte mnoho různých prostředí, kde lze vést překvapivé taktické bitvy. Je to prostě víc než jen hezká střelba s trochou taktiky. O tom svědčí i velmi kvalitní multiplayer, který je podobný jako v případě Worms hlavním pilířem hry.

■ Další informace:

Ty si vyjprve v minulém čísle, kde jsme otiskli PlayTest. Hra dostala 8/10 a zasloužila si je především za výtečnou hra-elnost (jak jsme již řekli - multiplayer!) a životnost.



82 PRESS START



Odvážíte se pustit do souboje se dvěma nejproslulejšími borci za *Street Fighter*? Snažte se z dema dostat co nejvíce, v poslední verzi oblíbeného Capcomovského titulu na vás totiž čekají speciální chvaty.

Street Fighter EX 2 Plus

■ VYDAVATEL	Virgin
■ STYL	Mištička
■ PROGRAM	Hrotebné deao

- Ⓢ Kryt
- Ⓢ Úder nahoru

Malinkatý Ryu na sebe hodil své bílé kimono a pelášil si to rozdál se svalnatým plešounem Sagatem. Capcomovské nejnovější pokračování epické série *Street Fighter* je opět tady, takže se můžete na vlastní oči přesvědčit, jak se výše zmíněný pár za tu dobu zlepšil. Co se týče nás, my sázneme na toho maleho. Ukončete výstup a nástup, dverě se zavírají - přistá zastávka: *Street Fighter EX3* na PlayStation2.

■ Ovládání:

- Ⓢ Výskok
- Ⓢ Dolů
- Ⓢ Nízký kop
- Ⓢ Vysoký kop

■ Další rysy:

Kompletní verze hry obsahuje všechny chvaty i postavy z celého seriálu *Street Fighter* (je jich tu více než dvacet). Rovněž se můžete těšit na speciální chvaty, které jsou na protivníky chrleny skutečně závatnou rychlostí. Alfa, Turbo, EX atd. - tahle série má tradici a tenhle projekt ji rozhodně odstudu nedělá. Má skvělou grafiku, zdabavou hraelnost, a jak jsme již řekli, spousta bojovníků, vás zaměstná na dlouho, přestože by mohla být o fous obtížnější.

■ Další informace:

Kompletní recenzi najdete v *PSM27*. Získala solidní hodnocení 7/10.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ
POHLED
NA HRY BUDOUCÍ
I SOUČASNÉ

Destruction Derby Raw



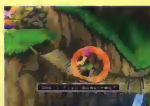
■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Mezouněj. co můžeš
■ PROGRAM	Video

In Cold Blood

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Adventure
■ PROGRAM	Video

Tombi 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Plášťovka
■ PROGRAM	Video



Ronaldo V-Football

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Fotbalový simulátor
■ PROGRAM	Video

MoHo

■ VYDAVATEL	Take 2
■ STYL	Akční arcade
■ PROGRAM	Video

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- NÁPROSTO SKVĚLÉ A TOTÁLNĚ DESTRUKTIVNÍ **DESTRUCTION DERBY RAW**
- SKATEBOARDOVÉ SLASTI V **GRIND SESSION**
- TROCHU BOJOVÉHO UMĚNÍ V **JACKIE CHAN'S STUNTMASTER**
- PLUS **SILENT BOMBER, MOHO, TENCHU 2, TEST DRIVE 6, VANISHING POINT, TITAN AEATD.**



Destruction Derby Raw



Star Trek: Invasion



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE

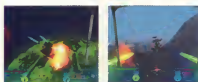
NAHRAVATELNÁ DATA

Značka posílá svou kartu do své PlayStation a spouští data CD. Značka posílá data do své PlayStation a spouští data CD. Značka posílá data do své PlayStation a spouští data CD. Značka posílá data do své PlayStation a spouští data CD.

V Downloadu vám PSM nabízí exkluzivní přístup k nejnovějším cheatům. Stačí si je zkopírovat na paměťovou kartu a už to jede...

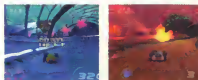
Colony Wars: Red Sun

První ze dvou částí cheatů pro Colony Wars: Red Sun. S tímto „sejvem“ získáte přístup k prvním dvěma stanicím, v dalším čísle získáte zbývající dvě.



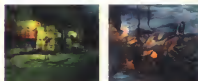
Rollcage Stage II

Nemusíte se pracně prodírat všemi turnaji a získávat všechny okruhy, stačí si nahrát tuto pozici a máte je všechny na dosah.



Fear Effect

S těmito bloky získáte přístup k disku dvě a tři, příští měsíc vám přineseme ten poslední.



Driver

Zde vám pozice poskytnou přístup do jinak velmi těžko získatelné poslední mise. Tam vám pomůže Böh.



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazin, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: jana@psmag.cz Web: www.psmag.cz

FEEDBACK

NAŠE CD, HRY PRO HOLKY, PLAYSTATION2. VY SE PTÁTE, MY ODPOVÍDÁME.



DEMA VS. VIDEO

Čtu váš časopis již více než dva roky a za tu dobu jsem si koupil asi 10 originálních her. V poslední době mne však začíná trápit jedna věc z vašim magazínem. Ačkoliv sledávám vaše recenze feroze, daleko více bych uvítal, kdybyste hry hodnotili v procentech. To by mi při výběru her pomohlo a předpokládám, že spousta čtenářů má stejný pocit.

Ale moje hlavní výhrada se týká vašeho disku - jsem stále zneudněšší, protože se neustále zvyšuje počet videí. V posledních čtyřech či pěti měsících na disku bylo příliš nehratelných verzí. Co se stalo? A když už mám příležitost si něco zahrát, jsou to bibosti a nikoliv ty nejlepší hry, které jste dříve na CD dávali. Zastavte proto prosím přívál videí!

Jiří Šarček
Brno

Minulý měsíc jste mohli hrát dema Tony Hawk's 2 a EURO 2000, tento měsíc na CD naleznete Colin McRae Rally 2. Musíte pochopit, že demo na CD můžeme umístit pouze v případě, když jej vyvoják vytvoří. A právě v tom je možná potíž - některé firmy raději jednoduše vytvoří video, než by investovaly statisíce korun do výroby demoverzí. Na druhou stranu - dokud videa neposouhají úbytek demoverzí,

není to situace kritická a my jsme měli v posledních šesti měsících vždy pět hratelných demoverzí.

A ještě k hodnocení. V PSM hodnotíme deseti stupni, protože jsme přesvědčeni, že to je nejprávovalnější. Jaký je rozdíl mezi „slabou“ sedmičkou a „vysokou“ sedmičkou? Přečtete si recenzi! Ale jaký je rozdíl mezi 74% a 75%? Hmmm.

HOLKA

Dnes jsem si koupila nové číslo PSM, a abych vám napsala pravdu, už mě přestává bavit. Dříve jsme se s přítelem hádali, kdo ho koupí dřív, ale už se ani neteším na nové číslo, protože je fakt, že poslední dobou jsou to převážně samé sportovní a závodní hry a pak už jen bibosti. Myslete, že normální (!!!) holka (22) vezme ovladač a bude se za autíčkách honit po Las Vegas? Nebo si myslíte, že si vezmu meč a budu se za někým plížit, abych mu zezadu podfázla křk a měla z toho radost? Kde jsou všechny ty hry typu Casper, Rayman, Spyro, Crash, Pac-Man atd? To už se nic takového nebdá! Fakt je mi líto, že já sama už nemám co bych si tu při osamělých večerech zahrála. Můžete mi poradit (kromě toho, že mám jít k sousedovi a on mě už nějak zabaví, to už jsem slyšela v práci, díky nechtě)?
Zuzka Špetlíková-Nováková
Praha

Tedy skutečně nemáme pocit, že by byl Driver vyloženě záležitost chlápů. Například naše jazyková korektorka si nemůže vynachválit Rollcage Stage II a Resident Evil 3. OK, jak chcete - nechce se vám vraždit nebo kopat do míče, ale proč nezkusit Gran Turismo? Dobrá, dobrá, jak chcete. Z posledních čísel doporučujeme Disney WRT Racing, Rescue Shot, Tombi 2, MediEvil 2 a Barbie Super Sports (lehle). No, moc toho není, to je fakt - ještě letos se ale dočkáte nejen Raymana 2, ale i Spyra 3 a dalšího Crashe, takže určitě

je na co se těšit. Nevzdávejte se a nezapomenejte pozdravovat přítele, podle vašeho podpisu soudíme, že podlehli. RIP.

PORÁDTE!!

Vzhledem k tomu, že mám opravdu velké problémy ve hře MediEvil, prosím o poskytnutí několika cheatů. Nekupuji pravidelně PlayStation Magazin, proto vás žádám o zaslání těchto cheatů v přiložené obálce.
Martin

Bohužel není v našich silách odpovídat jednotlivě na vaše dotazy. Abychom vás ušetřili podobných situací, vznikla telefonická hotline (02/369935), kde vám náš specialista poradí v čemkoliv, co se her na PlayStation týká. Ze stejného důvodu najdete v tomto čísle naposledy rubriku Někáké dotazy?, kterou v příštím čísle nahradí stránka se stručnými tipy. Kromě toho od tohoto čísla naleznete v rubrice Top Secret čtyřstránkový seznam všech důležitých cheatů na zhruba 100 her.

TITAN AE SOUTĚŽ

Jeden z nejočekávanějších filmů letošního léta se blíží. **Titan AE** je animovaná výpravná sci-fi, jejíž kreslené postavy namítluvil mj. Matt Damon, Drew Barrymore nebo Bill Pullman. Film má v ČR premiéru 3. srpna (poslední hra, jejíž BluePrint mleznete na stránce 33, vyjde až koncem srpna) a vy máte jedinečnou příležitost vyhrát jeden z pěti hodnotných balíků plných dárkových předmětů z tohoto filmu. Stačí, když nám do poloviny září napíšete, jak se jmenuje hlavní hrdina filmu. Píšte na korespondenčním listku na obvyklou adresu. Hodně štěstí!

PLAYSTATION 2 HOREČKA

Hlavním tématem vašich dopisů začíná být PlayStation2. Zde jsou vybrané otázky a naše odpovědi na ně.

Otázka: Můžete trochu upustit od PS2 a více se věnovat první převratné konzole PS1?

Odpověď: Zatím nikoliv – o všem kolem PS2 hodláme informovat až do vzniku speciálního magazínu pro PlayStation2. Všechno má ale své meze, a tak toho u nás kromě pěti stran novinek přiblížíte a i témata, až na opravdu výjimečné hry, věnujeme výhradně hrám pro PlayStation1.

Otázka: Uvažují o koupi PS2, a proto se vás ptám, jestli budete spolu s PSM vydávat i DEMO CD pro PS2 a nejen pro PS1. Pokud by se tak nestalo, myslím, že by byli majitelé PS2 velmi znevýhodněni.

Odpověď: Jak jsme již naznačili, věříme, že stejně jako u PS1 získáme licenci i pro vydávání časopisu věnovaného PS2, který by měl samozřejmě vlastní demo CD. Zapomněli jsme tedy na teorii jednoho univerzálního magazínu.

Otázka: Jaká bude přibližná cena PS2?

Odpověď: Z nějakého důvodu si všichni myslí, že se bude pohybovat zhruba v relacích současných konzol. To je velká omyl – přenášená cena pro Českou republiku zatím nebyla ohlášena, leccos však napoví předpokládaná cena ve Velké Británii (299 liber), která však rovněž nebyla potvrzena. Samozřejmě se dá předpokládat následné postupné snižování.

Otázka: To snad nemyslíte vážně, že Sony chce přidat k PS2 pevný disk a všichni s tím až trojnásobně zvýší cenu? Pokud se tak stane, PS2 si určitě nekoupím.

Odpověď: Nestane se tak – měli byste pečlivěji číst naše články. Pevný disk i modem budou vydány jako periferie, takže nebude nutné si je pořídit na jedinou a platit za něco, co nebudete využívat.

Otázka: Kolik budou stát hry na PlayStation2?

Odpověď: Zpočátku rozhodně více než na PS1. Předpokládáme, že se ceny budou pohybovat kolem dvou tisíc korun. Opět jde však pouze o odhad.

Otázka: Kolik her bude k dispozici od začátku prodeje PlayStation2?

Odpověď: Hovoří se až o padesáti hrách (viz strana 25), což je užasné číslo. Sami tomu nevěříme, ale i kdyby jich vyšlo třicet, bude to skvělé.



Svět her
Presto CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

PC CD-ROM PlayStation™



PlayStation 2

**objednejte si již nyní
Playstation 2**

získáte od nás:

- PS2 za výhodnou cenu
- hru zdarma
- nákup her a filmů pro PS2 a PSX1 za zvýhodněné ceny
- zaslání PS2 v celé ČR zdarma
- české manuály k novým hrám
- možnost koupě na splátky: zaplatíte 3.000 Kč a PS2 máte doma objednávejte na našich telefonních číslech

Zasíláme také na dobírku
Poštovné při objednávce nad 600 Kč neučtujeme!

**02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57**

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáž Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
 - Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00**

Moje vývojářské peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

ZTRATÍ SE DISKY A VE HŘE SE OBJEVÍ NAHÉ DÁMY, CO JEN S LOTHAR - WONDERDOG BUDE!??

Ahoj zas po čase. Díky, že jste se mnou a mým Herim deníkem vydrželi. Tento měsíc jsme nejedli skoro nic jiného než pizzu. A koukali na The Fast Show.

Pondělí 17. května

Dopoledne
Jak řekl Bob Dylan, čas už skoro vypršel. Dobré zprávy: producent Mike dostal pádka, producent Nick (to jako já) dostal jeho místo. Špatné zprávy: na dokončení *Lothar - Wonderdog* máme necelé čtyři měsíce a hotová je tak asi jedna třetina. Takže tady máte ve stručnosti Týden v životě jedné hodně špečující hry. Račte.

Odpoledne
Občerstvovací schůzka dole u Žitnéveho velblouda. Hlavní programátor Eugene má zpoždění a nakonec se přilíhne napůl šílený. Zmizela beta verze *Lothar* a spolu s ní zálohy. To je špatné. Vracíme se do kanceláře a organizujeme pátrací akci. Já prohlídávám kuchyňku, kluci z hudebního prohlížejí hlavní místnost a Eugene s ostatními programátory

mají na starosti sklad. Po nějaké půl hodině si jeden týpek z hudebního oddělení všimne vzkažu přilepeného na zdi. Je tam napsáno „KAŽDÝ PES MÁ SVŮJ DENÍK!“ Je to Mikeův rukopis. Tak to je hodně, hodně špatné. Ve chvíli, kdy se rozhodneme zavolat policii, Eugene disky najde - zapadli za automat na kafe. Taková úleva.

Úterý 18. května

Domluvil jsem si se dvěma osmiletými dětmi z místní školy, že přijdou *Lothar* otestovat. Někde jsem četl, že jsou děti upřímnější, a já potvrdím první reakci. Playtester James si dělá poznámky, když hraje, a nosí jím píti. Ten blondýr, Jamie, se pořád bimbá ze strany na stranu a šteká. Doufám, že mu nic není. Ten druhý, Felix, se zase pořád ptá, kdy vyjde *Gran Turismo 3*. A pak - pohroma. Jamie se dostane na konec úrovně Boneyard a je odměněn atraktivní nahrávací obrazovkou. Místo *Lothar*ovy rozklebené tváře se ale objeví obří náhě ženy a hodně vzrušeného muže v rajupné masce. Eugene vyskočí a vypne monitor. Já vyvedu děti

z budovy a plácám něco o „mouchách“. Felix prohlásí, že to řekne mámě.

Úterý 18. května

Dopoledne
Mimodánská schůzka. Mluvíme o Mikeovi. Eugene říká, že se postará „aby toho litoval“. Keith mumlá něco o tom, že „zná někoho, kdo se o něj postará“. Prám se Eugena, jestli je možné, aby se tam ten obříček dostal náhodou, a on se rozčílí na celé kolo: „Já si porno z webu nestahuji. Nicul jsem tu kvůli práci - na rozdíl od někoho!“

Úterý 18. května

23:30
Už je hodně pozdě a Eugene (poté, co si dal cigaretu a přišel se mi omluvit) se prohlídkou hry, aby zjistil, odkud se to tam vzalo. Říká, že někdo, kdo umí programovat, sem připojí „podprogram“, který náhodně zobrazuje tyhle, eh, ilegální obrázky, a že mu tak den dva potrvá, než to všechno zkontroluje



a bude mít jistotu, že jsou všechny smazané. To už je přímo hrozné špatné. Zítra mám schůzku s těmi, kdo sedí na kase, a odpoledne má přijít nějaký internetový herní časopis, aby se kvůli preview podíval na *Lothar*. Jde to od deseti k pěti a pak k nule.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Soudní spor a nový sponzor a konečné obsah i pro mladší věk.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: SPIDER-MAN

NEJLEPŠÍ PLAYSTATION HRA Z E3 JE KONEČNĚ HOTOVÁ. VÝČEKTE NA PŘÍŠTÍ ČÍSLO, KDE SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE. V NÁSLEDUJÍCÍM ČÍSLE PAK ČEKUJTE HRATELNÉ DEMO.

PLUS!

• *Alien Resurrection* - recenzujeme! • Drby o pátém dílu *Tomb Raidera*, *Project Eden* a *LaFe* na PS2 • Recenze *TOCA World Touring Cars* od Codemasters • Návod na *Colin McRae Rally 2.0* s mapami • Pěst dopadá na tvář v *Speedballu 2100* • Novinky o *The World Is Not Enough* • Další zpráva o *F1 2000* a *Medal Of Honour: Underground* • Utečte! Blíží se *Ultimate Fighting Championship* • Novinky o *Final Fantasy: The Movie* • Konečně recenze na *Vib Ribbon* • Z vývoje *Tenchu 2*.

ČÍSLO 30 V PRODEJI VE ČTVRTEK 7. ZÁŘÍ





PlayStation

syphon filter 2



www.playstation-europe.com/syphonfilter2
www.sony.cz

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



GAME OVER

Zabavte se jinak

www.iol.cz

Internet
OnLine

ČESKÝ TELECOM

OFICIALNI ČESKY PlayStation Magazin



<http://psmagazin.blogspot.sk/>

Scanned By
ZOLINO KIRÁLY

